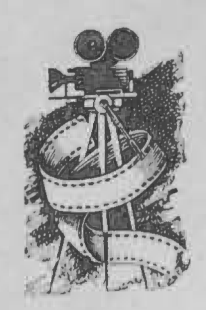
А. ГОЛОВНЯ

СВЕТ В ИСКУССТВЕ ОПЕРАТОРА

ГОСКИНОИЗДАТ
1945

А. ГОЛОВНЯ

СВЕТ в ИСКУССТВЕ ОПЕРАТОРА



ГОСКИНОИЗДАТ · 1945

ОТ АВТОРА

Автор избрал своей темой искусство освещения, так как именно оно составляет существо операторской работы. Автор стремился говорить о самом главном и основном: о том, как освещать объекты съемки, для того чтобы получить художественное изображение.

По глубочайшему убеждению автора, операторы, как основные художники кинематографа, создают новое изобразительное искусство. Следовательно, они создают новую изобразительную культуру и новую технику изображения не на холсте, а на экране, не краской, а светом.

Операторы — художники нового, «световидного» искусства, как называли свое мастерство русские живописцы XVI века.

Чтобы заниматься вопросами художественного освещения, необходимо очень хорошо знать технику съемки — аппаратуру и пленку, лабораторную обработку, светотехнику.

Предлагаемая в настоящей книге методика возникла из обобщения технической и художественной манеры лучших наших операторов, опыта автора и того материала, который имеется в высказываниях зарубежных, особенно американских мастеров операторского искусства.

Книга в основном построена на обобщении опыта работ заслуженных деятелей искусств — А. Москвина, Э. Тиссе и Л. Косматова, профессоров А. Левицкого и Б. Волчка, доцента А. Гальперина, кинооператоров В. Павлова, М. Магидсона, В. Гарданова, Ю. Екельчика и А. Яковлева, а также зарубежных мастеров — Виктора Мильнера, Гаэтано Гаудио, Грега Толанда, Руди Маттэ, Уильяма Мартенсена.

Нам кажется, что наступило время, когда операторское искусство должно обогатиться своей теорией, своим учением об изображении, своим учением о свете, высказать свою точку зрения по вопросу о композиции кадра.

Автор искренно благодарит товарищей, оказавших ему неоценимую помощь своими беседами, работами, критикой.

ВВЕДЕНИЕ

Изобретатель кинематографа Луи Люмьер, сняв первые кинокадры («Подход поезда к станции» и «Выход рабочих с фабрики»), стал первым оператором, первым художником, который открыл миру новое искусство светотени и движения — кинематограф.

С тех пор прошло 50 лет, и светотеневое изображение движущихся фигур, обогатившись звуком и цветом, выросло в самое передовое, «самое важное» (Ленин), «самое массовое» (Сталин) из искусств. Кинематограф создал и создает произведения, по глубине идеи и мысли, по культурному и художественному значению равные лучшим произведениям, созданным творческим гением человечества.

Кинооператор стал полноправным членом творческого коллектива художников, создающих современный художественный фильм. Кинооператор — художник, работающий над изобразительной композицией фильма и создающий на пленке изображение сцен фильма.

Орудием работы оператора является специальная киносъемочная и осветительная аппаратура; материалом, на котором фиксируется изображение, служит кинопленка; средством изображения — свет.

Объектом изображения являются актеры, играющие роли в фильме; декорации и пейзаж, в которых происходит действие, а также любое видимое явление окружающей нас действительности.

Темой и сюжетом снимаемых кадров является содержание сцен фильма, изложенное в сценарии.

Художественные качества работы оператора определяются его искусством композиции кадра и освещения.

Съемка художественного фильма — сложная и многосторонняя работа.

Она требует от оператора владения техникой, знания технологического процесса производства и съемки, искусства освещения и композиции.

Творческие замыслы сценариста и режиссера, мастерство актеров, искусство художника и композитора, направленные на создание синтетического произведения искусства, каким является фильм, становятся

этим произведением, только будучи зафиксированными на пленке для проекции на экране.

По своей структуре кинофильм как художественное произведение сочетает в себе элементы литературно-драматические, сценические, музыкальные и изобразительные. Но если первые три элемента развивались, имея за собой многовековую культуру этих областей человеческого творчества, имели чему учиться, от чего отталкиваться в поисках новых специфических для кинематографа форм выражения, то изобразительное искусство кинематографа в силу иных орудий и способов изображения, в силу новой технической основы не могло непосредственно продолжать искусства живописи, графики или даже фотографии.

Технический характер самого способа фиксации и воспроизведения изображения привел к тому, что на первых порах работу оператора считали делом, далеким от искусства,— областью техники. Только дальнейшее развитие киноискусства показало, что оператор не техник, что фиксация на пленку всего, что задумано драматургом, организовано и композиционно приведено в единство режиссером и сыграно актером, может быть произведена только художником киноискусства — оператором. Только отснятое им на пленке изображение будет представлять собой **произведение искусства**, которое может быть воспринято зрителем в проекции на экране. Само собой понятно, что художники, создающие фильм, уже на первых этапах кинематографа поняли, что искусству кино недостаточно сухой протокольной фиксации действия, что изображение на пленке и экране должно соответствовать по силе художественного воздействия содержанию этих сцен.

Возможность создания такого художественного изображения заключалась в самой природе кинематографа. Киноизображение обладает теми же возможностями воспроизведения действительности, что и другие изобразительные искусства.

В киноизображении хорошо воспроизводятся тональность и цвет, объемная форма предметов, видимые эффекты света и пространство. Но, кроме того, кинематограф передает **движение**, чего до появления искусства кино не знало ни одно из изобразительных искусств.

Различие между киноизобразительностью и собственно изобразительными искусствами заключается в технологии и материале для фиксации изображения.

Несколько отлично от привычных для нас процессов работы (скажем, живописца) протекает также самый процесс создания киноизображения.

Живописец создает изображение, накладывая краски непосредственно на материал фиксации (полотно или бумагу), и делает это руками. Кинооператор накладывает свет и тени непосредственно на объект, создавая тем самым объемную форму, воспроизводя тональность, цвет и пространство, а затем технически фиксирует это на пленку.

Живописец располагает изображаемые предметы или фигуры непосредственно на полотне. Оператор располагает движение фигур и предметы в реальном пространстве, а затем фиксирует результат на пленку.

Из сказанного выше явствует, что разница заключается здесь в технологии процесса создания изображения: в живописи мы имели дело с непосредственным накладыванием красок на полотно, в киноизображении — с накладыванием светов и теней от специальных осветительных приборов на самый объект.

Изобразительное искусство кинематографа развивается на базе двух основных источников:

а) общей изобразительной культуры, достигнутой к моменту становления кинематографа;

б) собственной техники создания изображения.

Оператор, как и всякий художник, воспроизводящий на плоскости окружающую действительность, имеет дело с основными элементами натуры: формой, светом, тоном (цветом), материалом (фактурой), пространством и движением в этом пространстве.

К. Юон говорит:

«Вся динамика красок жизни, все характерные видоизменения предметов в различных условиях света и пространства, внутреннее и внешнее движение человека, его психологическое состояние, как и образы истории и быта и все подобное, выражаются неизменно пятью указанными выше элементами живописи» *.

Конечно, речь идет только о технической стороне создания изображения для экрана. Произведение искусства есть действительность, преломленная через сложнейший внутренний мир художника и реализованная в результате его конкретной деятельности в картину, статую, драму, фильм.

Если кинокадр слагается из тех же элементов, что и произведение живописи, то совершенно естественно, что он создается по тем же законам, что и всякое другое изображение, воспроизводящее видимый мир на плоскости.

Учиться писать изображение светом — значит воссоздать форму и материал объекта, его пространственное положение, игру светотени и чередование тонов на плоскости экрана таким образом, чтобы добиться максимально реального воспроизведения натуры (объектов видимого мира).

Следовательно, свет, и только свет, наложенный на снимаемый объект и воздействующий на пленку, создает киноизображение.

Свет воссоздает объемно-пространственную форму предметов на пленке, воссоздает тональностью цвет и материю.

Некоторые условия освещения объекта лучше выражают форму, материал, пространство и естественность тонов в изображении, другие — хуже.

---

* К. Юон, О живописи. Изогиз, 1938.

Основа кинематографической изобразительности (а стало быть, сущность художественной работы оператора) лежит в понимании света как средства художественного изображения, в понимании композиции как метода художественной организации изобразительного материала фильма.

Как в жизни, так и в искусстве свет служит для того, чтобы видеть. Свет сам по себе не вызывает самостоятельных эмоций, не решает сюжетных положений. Задача кинематографической светописи — вызвать изображение.

Свет является изумительным средством для подлинно художественного построения киноизображения, как тонального (ахроматического), так и цветного.

В единстве с содержанием эффекты света создают подлинную художественность кадров фильма.

ГЛАВА 1

РАЗВИТИЕ СВЕТОТЕНЕВОГО ИЗОБРАЖЕНИЯ

Возможно, что первым рисунком, сделанным человеком, была отброшенная на стену и обведенная линией тень фигуры.

Вторым способом изображения, открытым человеком, было заполнение контура краской, то есть отделение рисунка от того фона, на котором он сделан. Оба этих примитивных способа изображения прошли через всю историю искусств.

В Греции в VI веке до нашей эры родилась и получила широкое распространение вазопись. На красновато-коричневый фон вазы наносился контур изображаемой фигуры, заполнявшийся черным лаком; изображение становилось как бы силуэтным. Впоследствии техника чернофигурной вазовой росписи обогатилась тем, что в черной фигуре процарапывались линии, обозначающие внутренние формы.

Греческий художник V века до нашей эры Полигнот рисовал на белых или светложелтых фонах резко выделенные раскрашенные фигуры. Объема в его изображениях не было, как не было в них светотени и перспективы. Греки восхищались необычайным богатством красок Полигнота. Он применял уже четыре краски — черную, белую, желтую и красную. Идя по пути совершенствования натурального изображения, Полигнот впервые начал писать фигуры с открытым ртом и придавать лицам некоторое выражение.

В конце того же века художник Аполидор Афинский получил от сограждан прозвище скиографа — изобразителя теней, так как первый стал писать тело не плоским, а округленным, достигая этого градацией света и теней; он же первый использовал в своих рисунках перспективу.

Введение в плоскостной рисунок примитивной перспективы и светотени положило начало той эллинской живописи, которая впоследствии развилась в Европе и стала для нас, европейцев, естественной формой изобразительного искусства.

Древние греки открыли все основные элементы современного изображения на плоскости: светотень, цвет, перспективу и, следовательно, возможность передачи пространства и объема.

Работы греческих живописцев V века до нашей эры послужили темой для ряда теоретических исследований современников. Философы Демокрит и Анаксагор создали не дошедшие до нас исследования о законах перспективы. Именно в эту пору греками был впервые поставлен вопрос об изображении пространства.

Одним из величайших художников той же эпохи был Тиманф. Его картина «Приношение Ифигении в жертву» считалась в древности величайшим творением человеческого гения. Подражания этой картине мы встречаем в помпейских фресках.

Судя по помпейским фрескам, мы можем сделать вывод, что уже греки владели всеми формами изображения, которые были усовершенствованы европейцами в эпоху Возрождения: светотенью, красочной палитрой, перспективой, умением передавать ощущение пространства, объем и распределение светотеней. Греки создавали произведения живописи во всех жанрах, за исключением чистого пейзажа; но пейзаж как фон изображения уже существовал. В помпейских фресках мы видим сцены из «Одиссеи», которые показывают, что грекам была знакома тональная и воздушная перспектива: при изображении природы они передавали местный колорит со всеми его особенностями.

Одновременно на Востоке — в Персии, Китае и Японии — развилось противоположное греческому представление о культуре изображения. Влияние китайской и индийской культуры (дополненное влиянием культуры Египта, отличающейся своеобразным представлением о композиции и форме изображения) создало живописную культуру Востока, ту форму рисунка, которая в самом чистом виде встречается в иранских миниатюрах и японских гравюрах.

Японское искусство развивалось под влиянием более древней китайской культуры. Японская классическая живопись — религиозно-мистическая по содержанию и декоративная по форме — на всем пути своего развития так и не пришла к реализму. Реалистическое изображение появилось у японских художников только в эпоху Майондзи, после проникновения в Японию европейских влияний, когда японцы начали учиться у голландцев светотеневому изображению. В классической японской живописи фигура обозначалась четкой контурной линией, а внутреннее пространство заливалось сплошной краской; изменение окраски допускалось лишь в пределах одного цвета путем обогащения тональной гаммы. Этот способ изображения при помощи залитого краской контура называют «натаном». Это наименование принято в американской и в западноевропейской искусствоведческой литературе и обозначает цветной узор, заключенный в линию. Ни перспективы (в нашем о ней представлении), ни ощущения пространства и объема в классическом японском рисунке не существует.

Задачу передать пространство в изображении японские художники разрешали не путем перспективного соотношения масштабных фигур, а через произвольное уменьшение масштаба фигур на заднем плане. Совершенно естественно, что такой рисунок весьма условен и не имеет ничего общего с реальным способом изображения, передающим индивидуальные характерные черты объекта.

Открытие художниками света и тени, как способов реалистического показа действительности в искусстве, дало изобразительным искусствам неисчерпаемый источник необычайных возможностей. На фигурах и предметах заиграли блики света, тень обозначила округлости и форму; изображение стало мало чем отличаться от живой природы.

Искусство светотени забывалось в некоторые эпохи, оно не было известно отдельным народам, но это искусство позволило найти современные формы изображения, а в сочетании с движением достигло в кинематографе своего величайшего совершенства.

Основные принципы освещения кинокадра

Свет есть средство создания изображения на пленке и экране. Экранное изображение понимается нами как кинетическая форма изображения на плоскости, в которой светотенью или светоцветом рисуются форма, объем, тон (цвет), фактура, пространство и движение.

На первых порах кинематография не ставила этих задач. Свет рассматривался как средство для репродуцирования на пленке заданного объекта, и единственным критерием оценки освещения являлась его достаточность для более или менее правильной экспозиции (выдержки). Между тем, светом можно и должно создавать определенный рисунок изображения, обрабатывать объемную форму фигур и предметов. Свет показывает фактуру, изменяет тональность, передает пространство, создает световые эффекты, а в цветном фильме решает все эти задачи в цвете. При помощи света решаются художественные задачи, связанные с трактовкой сюжета в той или иной изобразительной манере.

Именно художественные задачи определяют сейчас техническую систему освещения в павильоне и на натуре. Установка света только для общей видности объекта и возможностей экспонирования устарела и никого сейчас не удовлетворяет. В современном художественном фильме каждый кадр является как бы картиной, изобразительная конструкция которой слагается из подбора тональностей и фактур, декораций, костюмов, реквизита, мебели и соответствующего их освещения. Освещением подобранных фактур в кадре создается заданная гармония тонов, образующих изображение.

В современной технике освещения оператор не приспосабливается к наличному количеству света, определяющему экспозицию, а наоборот, путем освещения подобранных фактур устанавливает градацию яркостей и освещенность, необходимую для определенной экспозиции, долженствующей точно воспроизвести на негативе созданную на съемке тональную градацию кадра. В технологическом процессе операторской работы над освещением объекта устанавливается система светового баланса, определяющего освещенности, необходимые для заданного интервала яркостей.

Художественное решение света оператор находит в светотональном эскизе, представляющем собой тональную композицию кадра, на основе которой подбираются фактуры материалов (декораций,

костюмов и т. п.) и ставится свет на съемке. Этот операторский эскиз для нормального фильма выполняется в черно-белой шкале тонов, для цветных фильмов — в цвете.

Но светотональный эскиз, столь необходимый в работе оператора, является не абстрактной гармонией тонов, не средством к формальному совершенству изобразительных элементов кадра. Стремясь к совершенному освещению декорации и происходящей в ней сцены, оператор создает на плоскости киноэкрана объемную форму, тональность (цвет), фактуру материалов, световой эффект, пространство и движение — все те основные элементы, из которых слагается зрительное представление об окружающем человека видимом мире. Эта работа находит свое завершение в кадре-картине, форма которой определяется содержанием и творческой волей постановщиков фильма — режиссера и оператора.

Работа по освещению декораций слагается из ряда художественных и технических элементов; искусство и техника так взаимосвязаны, что нарушение той или иной технической нормы влечет за собой немедленное искажение художественного замысла, который может быть разрешен только применением той или иной техники.

Световой рисунок изображения

В однородной среде свет всегда распространяется прямолинейно.

Потоки распространения света мы называем **световыми лучами**.

Луч света, встречая на своем пути непрозрачную среду (тело), или поглощается им или частично отражается от него; в этом случае за телом, отражающим лучи, мы видим пространство, не освещенное светом, падающим от источника. Это пространство мы назовем **теневым пространством**, а поверхность тела, на которую не попадают лучи света,— **теневой** или **затемненной поверхностью**.

Если за этим телом мы установим экран, то на экране обрисуется **тень** от предмета (рис. 1*).

Если светящаяся поверхность обладает некоторой площадью, то для определения границ тени необходимо построить конусы от крайних точек светящейся поверхности; тогда между полным светом и полной тенью на экране образуются места с так называемой **полутенью**.

Это будут места, где свет перекрыт не всей светящейся поверхностью, а лишь некоторой ее частью.

Если светящаяся поверхность больше A, то конус тени будет сходящимся, а при некотором расстоянии AB на экране совсем не получится тени, а только полутень.

Если точечный источник света удален на бесконечность, то ход лучей его является практически параллельным, а тень, отбрасываемая

* Рисунки к главе I см. после 16-й страницы.

предметом на какую-либо поверхность, будет в масштабе равна размеру предмета. Если источник расположен в некотором приближении к предмету и ход лучей является практически радиальным, то размер отбрасываемой предметом тени увеличивается по мере приближения источника света к предмету. Так как практически в природе мы всегда имеем наличие прямого, отраженного и рассеянного света, то густота тени зависит от количества рассеянного и отраженного света. Тень всегда глубже (гуще) вблизи предмета и становится слабой по мере удаления ее от предмета, отбрасывающего данную тень. Тень является тем основным элементом, который позволяет нам видеть и изображать объемно-пластическую форму предметов. Без теней мы не замечаем округлостей, не видим ясного рельефа поверхности.

Основой киноосвещения является создание некоторой градации светотени на объекте и последующее воспроизведение ее на изображении. Очень трудно определить те переходы светотени, которые дают наиболее четкое представление об объемно-пластической форме предмета и его фактуре. Четкость этого представления зависит как от формы раскладки самой тени, так и от градаций переходов от света к тени, но она различна для различных фактур и рельефов.

Для построения удачных сочетаний светотени, создающих впечатление объема, необходимы опыт, непрерывное изучение света (как в природе, так и в искусстве) и художественное чутье оператора.

Основные условия освещения

Для того чтобы киноизображение дало при проекции на плоскость экрана реальное представление о вещи, в этом изображении должны быть переданы: а) форма (объем), б) фактура, в) тональность (цвет), г) свет (эффект освещения), д) пространство и движение.

Мы можем видеть предметы при трех основных условиях освещения: 1) при рассеянном свете, 2) при направленном свете, 3) при комбинации направленного и рассеянного света. К этому нужно добавить, что при искусственном освещении (в кинопавильоне или фотоателье) мы можем создавать комбинацию из нескольких направленных источников освещения в сочетании с рассеянным светом. Если мы рассмотрим освещение объекта (в павильоне), расчленяя все виды света, то схема освещения объекта представится нам в следующей последовательности.

1. Рассматривая какую-либо темную фигуру на ярко освещенном фоне, мы различим только контуры данной фигуры. Если мы снимем эту темную (неосвещенную) фигуру на ярко освещенном фоне, то на изображении контур фигуры обозначится как бы линией по границе черного и белого тона; на снимке мы получим представление о линейной форме предмета. Линии, подобной той, которую вычерчивают карандаш, уголь или кисть, в кинокадре мы, конечно, не получим. Понятие линии в киноизображении — только условное обозначение границ между двумя различными тональными полями.

Изображение, в котором мы различаем только контурную форму темного предмета на светлом фоне, называется силуэтным изображением, так как оно дает представление только о контурах предмета. Силуэт является первичной формой изображения; он не дает представления ни об объеме предмета, ни о его действительной тональности.

Силуэтное изображение фигур и предметов может быть построено как на плоскостном, так и на пространственном фоне. Фигура в силуэте смотрится как плоскостная.

Если попробовать затемнить фон, то есть лишить света и фон и фигуру, то, естественно, мы не увидим изображения. Если же затемнить только часть фона и произвести в этих условиях снимок, то заметим, что в темных местах мы не различаем формы предмета, так как его контуры не обозначены и сливаются с фоном. То же самое явление будет наблюдаться, если тон фигуры и тон фона будут совпадать и в других цветах.

Таким образом мы выведем первое правило освещения: для того чтобы на экране обрисовать контурную форму какой-либо фигуры, необходимо, чтобы контуры фигуры были тонально отличны от фона (при этом безразлично, светлое ли проецируется на темном или темное на светлом) (рис. 2а и 2б).

Это правило освещения дает возможность путем освещения и существующего подбора тональностей фигуры и фона рисовать форму фигуры целиком или частями.

2. Идеально рассеянным светом является такой свет, при котором каждая точка объекта и фона освещена совершенно одинаково и равномерно. При такого рода освещении мы получим изображение, на котором: а) поверхности объекта, равные по своей светоотражательной способности, будут переданы на изображении в одном тоне; б) полностью будут отсутствовать тени и полутени; в) различие деталей и поверхностей объекта и фона на изображении будет видимо только на основе различия тональности (цвета и его светоотражательной способности), существующей в натуре на объекте и точно переданной на пленке или на бумаге (рис. 3).

По своему характеру такое изображение будет более или менее точно передавать фактуру, тональность и форму объекта; ввиду отсутствия полутеней, рисующих рельеф и объем на поверхностях одного тона, оно будет производить впечатление плоского рисунка.

3. Рассмотрим случаи освещения объекта направленным светом (лучом). Полное отсутствие рассеянного (хотя бы и отраженного) света можно создать, покрывая стены и пол павильона черным бархатом.

При освещении направленным светом будут освещены только поверхности объекта, обращенные к свету; поверхности, на которые не упадет свет, будут в полной тени и на изображении переданы черным тоном без фактуры. Таким образом те поверхности, на которые упадет свет, будут переданы в изображении в тональностях, существую-

щих на объекте; естественная же тональность затемненных поверхностей будет передана черным, то есть не будет видна фактура.

В таком изображении будет передан в чистом виде эффект света, но не будет достигнута необходимая передача формы (так как часть поверхностей мы вовсе не увидим), объема (по тем же причинам) и тона (цвета).

Рельеф поверхности будет выражен достаточно четко, если обрисовка рельефов подчинена тому же закону, что и обрисовка фигур. Иначе говоря, для того чтобы различить какую-либо выпуклость на поверхности предмета, необходимо, чтобы ее контур был тонально отличен от фона, на который он проицируется, или был бы обозначен тенью.

Следовательно, оба описанные нами выше способа представляют собой две крайние схемы освещения, как бы формулы освещения, практически почти никогда не применяющиеся (рис. 4).

Для того чтобы каждая из этих схем ожила, необходимо внести в них некоторое добавление: в схему идеально рассеянного света — полутени, создающие объем предмета; в схему направленного света — освещенность в тенях, смягчающую их и дающую возможность видеть и различать тональные переходы по всей поверхности объекта.

Отсюда выведем второе основное правило освещения: для того чтобы изобразить объект в его действительной форме и тональности, его нужно осветить рассеянным светом.

Третье основное правило освещения: для того чтобы получить изображение с ясно обозначенными тенями и ясно выраженным эффектом света, нужно освещать объект направленным светом.

Тогда в первом случае мы получим изображения, дающие представление о форме, фактуре и тональности (цвете), а во втором случае — о форме, фактуре, тональности и свете на объекте.

Основное различие двух способов изображения, которые мы разбирали, и будет заключаться в том, виден ли в изображении световой эффект или нет.

Изображения, сделанные при направленном свете (вне зависимости от его характера), показывающие наличие основного источника света и создающие видимый эффект освещения, объемные по своему характеру, будут светотеневыми.

Изображения, сделанные при рассеянном свете, полностью передающем тональность (цвет) объекта, но не подчеркивающем объем, то есть плоскостные по своему существу, будут тональными.

Способ изображения, основанный на различиях в тональности, мы назовем тональным (натан японский); построенный же на игре светотени на фигуре — светотеневым (итальянское чиароскуро, что значит — светотень).

Между этими двумя формами изображения укладываются все промежуточные и смешанные формы.

Обе эти формы отличны друг от друга по основному принципу — установления задач света.

Для тонального рисунка свет — только средство видения объекта и воспроизведения его формы, обозначенной границами тональных полей. Тональное изображение решается, как плоское.

Для светотеневого изображения (чиароскуро) свет — это чередование света и тени на объекте, изменение основной тональности объекта от падающих на нее теней или оживляющих бликов света. Свет — это лепка фигуры, ее объем, фактура. Светотеневое изображение стремится к передаче объемно-пространственной формы объекта.

Эти две манеры изображения могут жить и живут в современных изобразительных искусствах и в кинематографе.

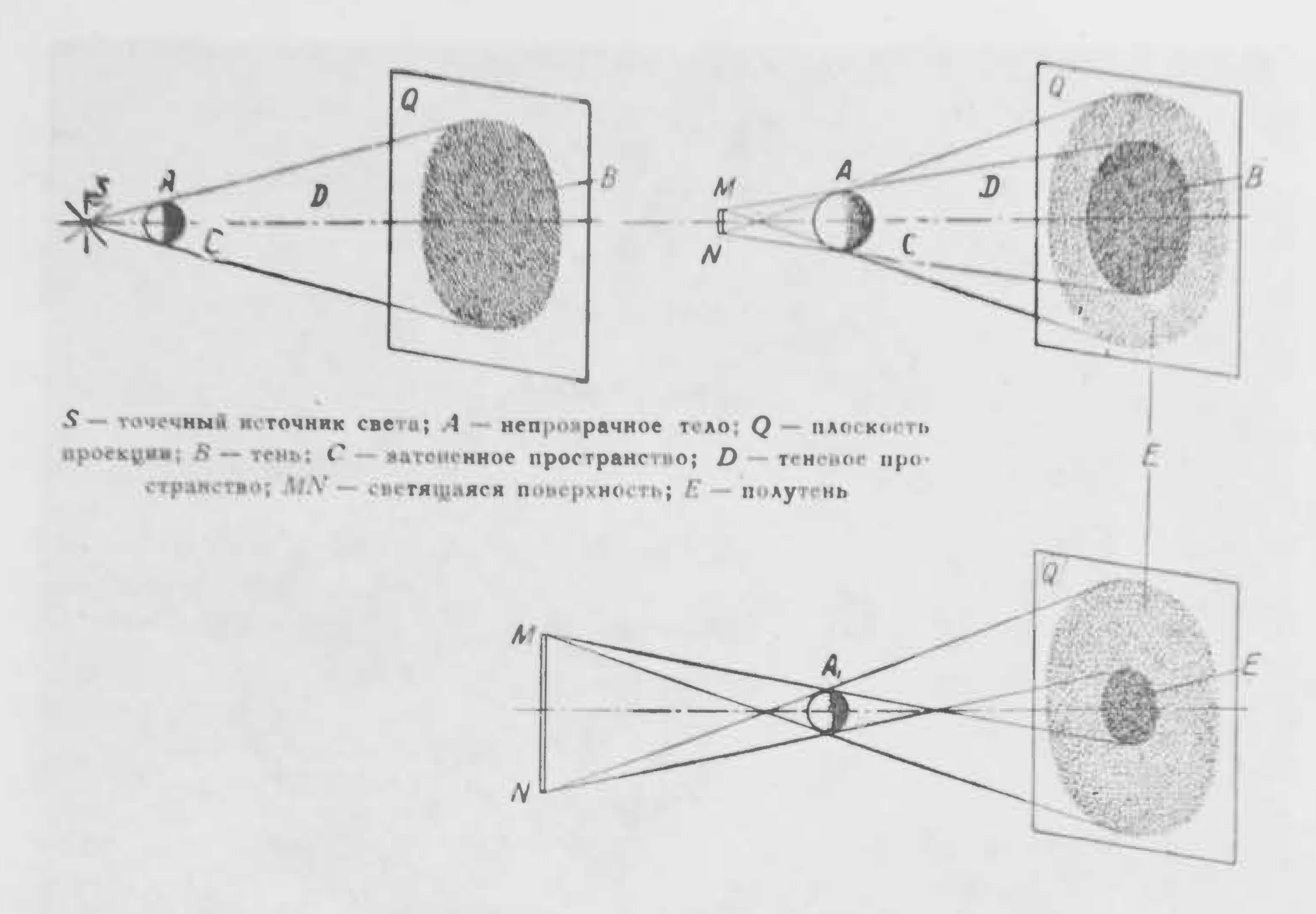
Тональный плоскостной рисунок долго был в европейском искусстве основным, господствующим, и только великие мастера Возрождения стали добиваться эффекта трехмерности и натуральности изображения, введя светотень и перспективу в искусство живописи. Однако появление светотени, изучение ее эффектов, великолепные шедевры Микель-Анджело, Леонардо да Винчи и других не стали концом тональной формы; двухмерная трактовка изображения практикуется многими художниками вплоть до наших дней.

Больше того, многие искренние ценители изобразительности считают, что истинное искусство есть искусство двухмерное, искусство натана, а светотень со своей слишком естественной передачей объекта ведет к натурализму.

Современная художественная фотография имеет явную тенденцию к работе в манере натана, к решению плоскостных тональных композиций. Фотографы-художники мотивируют это тем, что фотоискусство гораздо проще решает задачи плоских поверхностей, чем композиции в пространстве.

Кино — искусство динамическое. Кинокомпозиция всегда строится в пространстве и движении, и нам кажется, что манера светотени (чиароскуро), дающая блестящие возможности для динамики кинематографических композиций, есть лучшая манера для создания киноизображения.

Нужно лишь помнить, что кинокадр кинетичен по своей конструкции. Объект, например, фигура в движении, может в течение одного кадра быть и силуэтной и перейти из зоны рассеянного света в зону направляющего луча.



S — точечный источник света; *A* — непрозрачное тело; *Q* — плоскость проекции; *B* — тень; *C* — затененное пространство; *D* — теневое пространство; *MN* — светящаяся поверхность; *E* — полутень

Рис. 1. Схема света и тени



Рис. 2а. Схема света на гипсе



Рис. 26. Схема света на гипсе

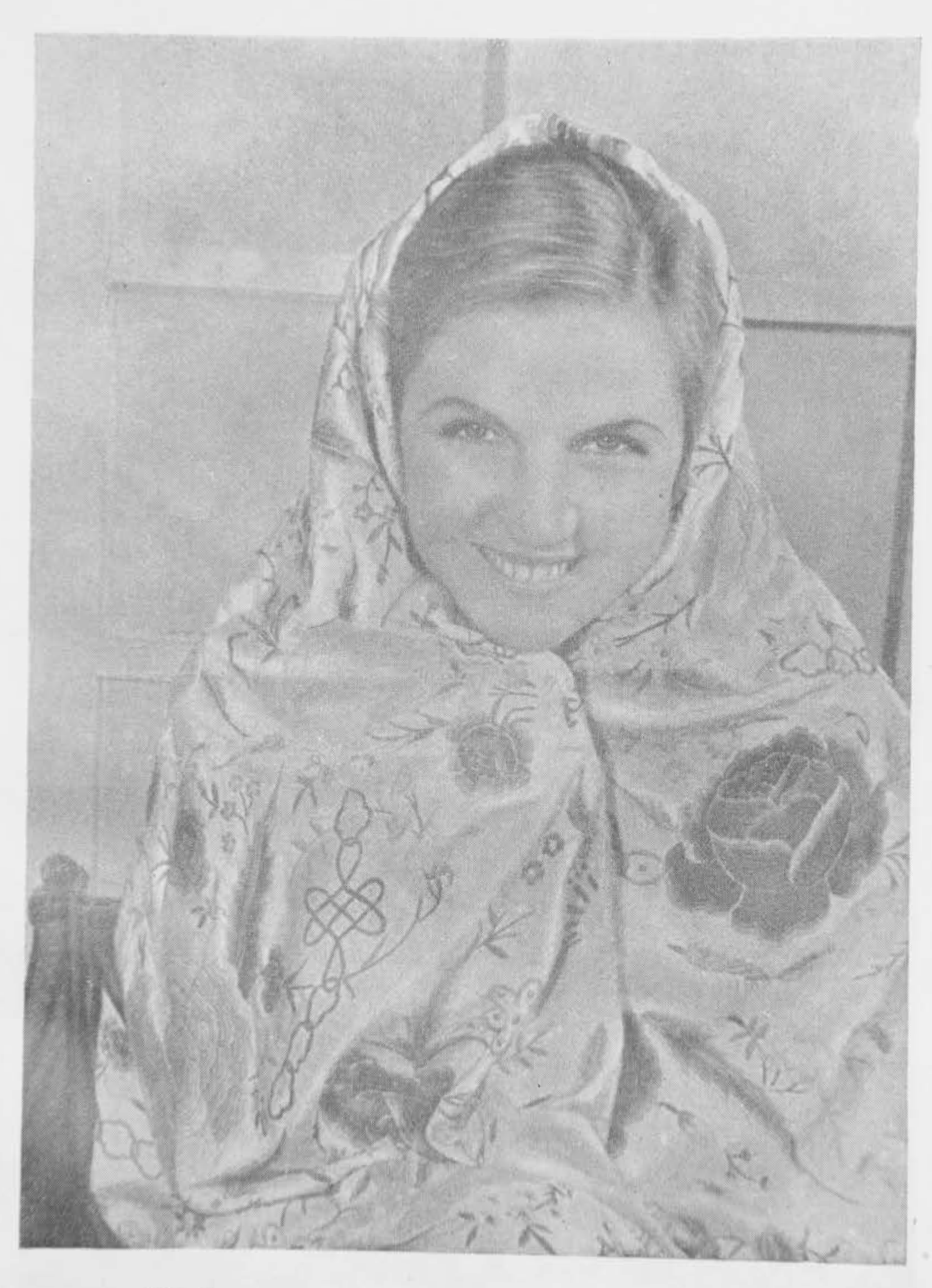


Рис. 3. *Вл. Яковлев.* Т. Макарова в фильме „Учитель"

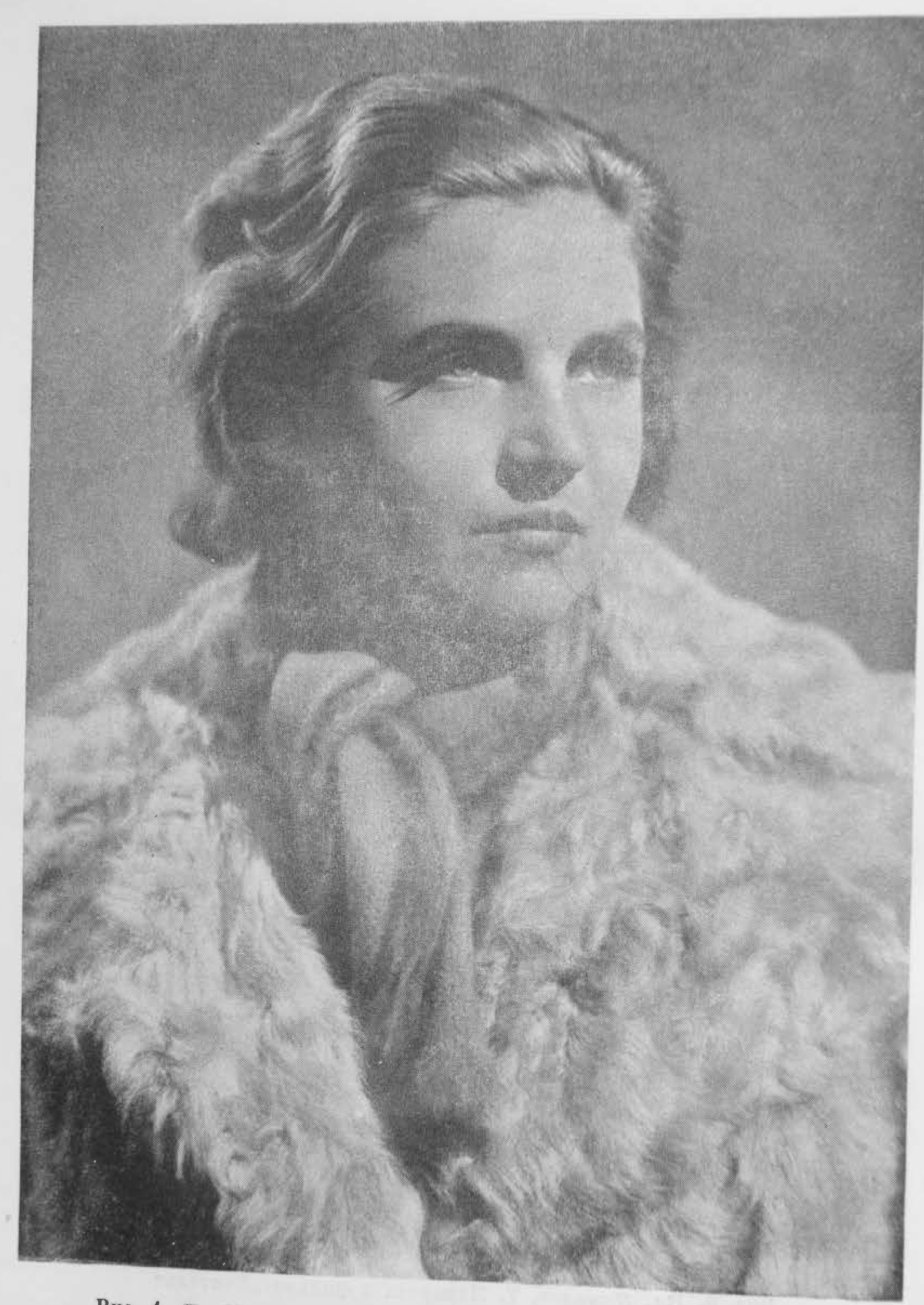


Рис. 4. *В. Раппопорт*. Т. Макарова в фильме „Семеро смелых"

ГЛАВА II

ПРАКТИКА ОСВЕЩЕНИЯ КРУПНОГО ПЛАНА

При работе над освещением крупного плана нужно различать объект (снимаемый актер) и фон. Чаще всего фон кинематографических крупных планов бывает глубинный, заполненный действием или пространством декорации. В зависимости от творческой задачи этот фон воспроизводится резко или выводится из резкости.

При съемке крупного плана мы можем пользоваться как двумя основными методами освещения, так и всевозможными сочетаниями этих методов. От выбора метода освещения зависит характер рисунка изображения: 1) тональный рисунок, то есть изображение без теней, образующихся направленным световым лучом; 2) светотеневой рисунок, то есть изображение с тенями, образованными направленным лучом света различной силы; этому характеру рисунка свойственно изменение натуральной тональности объекта.

В кинематографе наиболее распространенным является светотеневой рисунок. Распределение теней и их силы, характер тональных переходов, распределение тональных масс, работа светом над пластической формой и объемом — основная задача оператора при освещении крупного плана.

Опыт показывает, что для работы над освещением крупных планов операторы пользуются следующими пятью видами света: 1) заполняющий общий свет, являющийся как бы грунтом, на котором создается световой рисунок; 2) основной рисующий (направленный) свет, создающий основную лепку пластической формы объекта и световой эффект; 3) моделирующий свет (или подсвет), которым отрабатывается градация светотени, блики, лепится форма объекта; 4) контурный (контровой) свет, которым пользуются для обозначения контура объекта, особенно в тех случаях, когда сливается тональность объекта и фона; 5) фоновой свет, которым создается нужная тональность в распределении светотени на фоне (рис. 5*).

* Рисунки к главе II см. после 32-й страницы.

Пользоваться этими светами нужно как каждым в отдельности, так и всеми вместе; для каждого из них имеются различные светильники и различные способы их расстановки.

Рассмотрим каждый из этих видов света, его свойства и значение для изображения, а также технику освещения.

Заполняющий (общий) свет

Общим светом мы называем такой свет, который равномерно, без всяких теней освещает объект по всей его поверхности. Для создания общего света в павильоне пользуются одним или несколькими источниками света; свет их может быть рассеян каким-либо рассеивателем или иметь направление и изменяться в силе. Только комбинация нескольких светильников рассеянного или заливающего света может дать равномерное *бестеневое* освещение всей поверхности объекта.

Основным способом создания общего света являются комбинации верхнего и переднего освещения.

При съемке на современных высокочувствительных эмульсиях операторы часто отказываются от установки агрегатов общего света или ограничиваются общерассеянным светом (последний, как правило, устанавливается не над объектом, а в пределах 10—20° к плоскости объекта).

Этот свет должен создать на объекте освещенности в пределах, необходимых и достаточных для получения минимальных плотностей.

В основном, величины освещенностей, создаваемые общерассеянным светом, должны определяться заданным характером негатива, который будет зависеть: а) от характера тональностей (цвета) снимаемого объекта; б) от фотографической интенсивности света. От освещенностей, создаваемых общерассеянным светом, зависит глубина (темнота) теней.

Как правило, необходимо строить освещение крупного плана, исходя из тона (глубины) теней, постепенно накладывая света, яркость которых возрастает в пределах, необходимых и достаточных для получения желательной градации.

Экспозиция при съемке в кинопавильоне является (особенно для крупных планов) величиной постоянной, изменяются лишь освещенность объекта и фотографический коэфициент снимаемых фактур (альбедо), поэтому общерассеянное освещение часто называют *экспозиционным* освещением.

Рисующий свет

Рисующий свет является основным для создания светового рисунка кадра и светового эффекта. Рисующий свет как бы накладывается на грунт, образованный на объекте общерассеянным светом.

Иногда при съемках светлых объектов или при необходимости создать очень глубокие тени пользуются только рисующим (направлен-

ным) светом. При работе на высокочувствительных эмульсиях для проработки теней иногда бывает достаточно светорассеяния агрегатов направленного света.

В качестве источников рисующего света можно пользоваться агрегатами направленного света с рассеивателями и без них.

Выбор того или иного источника света (светильники) определяется в основном характером даваемых ими теней.

Как правило, источник рисующего света должен освещать равномерным по силе светом всю фигуру, во всех фазах ее движения. При создании эффекта рисующий свет может быть локальным, освещать только часть объекта.

Движение актера в крупном плане может быть и в стороны и в глубину; однако орбита этих передвижений очень невелика. При установке света оператор должен точно рассчитать эти движения и создать равномерную освещенность всего пространства, по которому движется актер (исключением являются случаи особого эффекта).

В крупном плане рисующий свет должен быть: а) единым по своему направлению; б) одинаковой силы по всей глубине кадра; в) единым по силе по всему поперечному пространству кадра.

В тех случаях, когда площадь покрытия поля действия кадра недостаточна, пользуются светильниками большего угла рассеяния и интенсивности. Соответственно удаляя светильники от объекта или спаривая, их устанавливают таким образом, чтобы направление светового луча на объекте и освещенность всего поля кадра были одинаковы.

В тех случаях, когда не сделаны расчет и проверка освещенности объекта по всему полю движения кадра, когда объект (лицо) высвечен светильником только в одном его положении (обыкновенно в центре), в моменты движения актера происходят резкие смены освещенностей на его лице.

Такие смены освещенностей (тем более характера распределения света) ведут к тому, что в одном и том же кадре изменяется облик актера, становится невозможной точная световая коррекция, изменяется самый характер рисунка изображения.

Моделирующий свет (подсвет)

Объект, освещенный только рисующим и общерассеянным светом, в схеме представляет собой предмет, в котором есть лишь две тональности:

а) поверхности, освещенные рисующим светом;

б) поверхности, освещенные заполняющим светом.

Распределение силы теней и бликов при этой схеме освещения не всегда может удовлетворять тем художественным требованиям, которые предъявляются к изображению крупного плана.

В этих случаях пользуются моделирующим светом, задачей которого является световая обработка деталей и поверхностей объекта.

Моделирующий свет обрабатывает тональность как в целом, так и в частях поверхности, накладывает блики, просвечивает тени.

Обычно источниками моделирующего света являются светильники малой интенсивности, малого диаметра.

В отдельных случаях моделирующий свет служит также для световой ретуши снимаемого объекта.

Моделирующий свет смягчает тени, полученные от источников направленного рисующего света.

Для исправления теней светильники моделирующего света устанавливаются спереди и сбоку (в противоположном основному свету направлении). Переднюю лампу иногда возможно устанавливать ближе к главному лучу зрения (аппарату) и несколько ниже, но так, чтобы высветить глаза, тень от носа и под подбородком, смягчить тени от скул.

По силе этот свет ни в коем случае не должен давать теней на светлом.

Боковой источник моделирующего света смягчает тень на округлостях головы и фигуры, обрабатывает объемную форму.

При эффектном свете моделирующий свет несет ту же функцию обработки, выявления формы и объемов и создания бликов в тенях и светах.

Источником моделирующего света лучше всего работать в *поверхности тени* в таком направлении, которое при поворотах и движении актера давало бы минимум теней, видимых от аппарата; обыкновенно наиболее правильным положением источника является максимальное его приближение к главному лучу зрения.

Лицо актера имеет округлую форму с рядом выступающих поверхностей — лоб, нос, щеки, подбородок.

Отражение света от таких поверхностей зависит от направления луча света: на округлости образуются блики в тех случаях, когда луч света падает под некоторым углом к ней и отражается в направлении камеры.

При использовании заднего света в целях создания светового контура и при съемке против света (контражур) на гранях освещенной поверхности появляются слишком резкие ореолы. Для бликов и моделировки лица и фигуры сзади рекомендуется пользоваться очень слабым источником света.

Мы привыкли в большинстве случаев видеть все объекты при верхнем освещении, следовательно, с падающими вниз тенями от основных рельефов лица.

В силу этой привычки нижний свет, изменяя привычное распределение теней, является сильным средством деформации изображаемых объектов.

Однако при наличии основного рисующего света слабый нижний свет дает эффект сглаживания теней и своеобразную обработку рельефа: все черты приобретают мягкую округлость. Это качество нижнего света часто используется в целях световой коррекции лица (световой ретуши).

Таким образом световая моделировка определяет характер рисунка изображения, создает ту или иную обрисовку форм, силу тонов (а следовательно, степень объемности), обрабатывает фактуру поверхности лица, смягчая или совсем удаляя ненужные тени.

Моделирующий свет отлично обрабатывает светлые поверхности, устраняя те контрасты на фактуре кожи, которые могут образоваться при поворотах актера по отношению к направленному лучу рисующего света.

В этих случаях моделирующий свет от источника, поставленного под углом, противоположным направлению основного луча, смягчает тень на фактуре и сглаживает поверхность.

Контурный (контровой) свет

Иногда актер проецируется в кадре на темный фон, и контуры его фигуры недостаточно четко прорисовываются на этом фоне. Не менее часто светлые фигуры или их детали, попадая на фон такого же тона, также лишаются достаточно четкой обрисовки форм.

В этих случаях следует использовать контурный (контровой) свет, дающий световую обрисовку фигуры по всему ее контуру или в некоторых его частях.

Выше мы говорили, что тональное кинематографическое изображение не имеет вырисованных линий; вместе с тем линейная обрисовка формы (контур) имеет важнейшее значение для линейной композиции кадра и его рисунка.

Линейный контур определяет форму фигуры, ее пространственное положение.

Для обрисовки контура фигуры может быть два способа обозначения условной его линии (так же как и для внутренних профилей), и зависит это от фона, на который проецируется фигура.

Светлая фигура на светлом фоне при переднем направленном освещении хорошо обозначается темным контуром.

При проекции темной фигуры на светлом фоне контур фигуры обозначится достаточно четко, и надобности в светлом контуре в целях обрисовки фигуры вообще нет. Однако для создания большего богатства тональностей можно ввести в рисунок белый контур (более светлый, чем фон).

При проекции фигуры на серые тона для большего богатства тональностей в рисунке часто используют белую контурную линию.

При динамических фонах переменного тона контурный свет помогает четкой обрисовке фигуры, выявляеет ее пластическую форму и пространственное положение.

Иногда контурный свет является тем основным эффектом, на котором строится световая композиция кадра, в большинстве же случаев его роль ограничивается обрисовкой контура фигуры. Поэтому контурный свет может быть использован не только для крупных и средних планов, но и для общего плана (вне зависимости от основного светового эффекта в кадре).

Контурный свет — это задний скользящий свет, который благодаря совпадению угла падения и угла отражения, при достаточной силе света создает эффект просвечивания фактуры и как бы образует белую линию по контуру фигуры; при уменьшении силы света можно дать только высветление контура, сохраняя фактурную проработку.

В зависимости от угла направления света и движения фигуры можно создать ту или иную толщину световой линии. Помещая светильник сзади объекта в максимальном приближении к линии главного луча зрения, мы создадим наиболее тонкую линию светового контура. Отодвигая светильник в стороны (сохраняя задний скользящий свет), мы утолщаем линию светового контура.

Светораспределение контурного света зависит также от конфигурации объекта. На округлостях контурный свет создает не линию, а пятно или ряд изменяющихся в движении пятен; на профилях он создает световую линию.

При съемке против источников света (контражур) мы также получим эффект светового контура, поэтому в практике этот вид света часто называют контражуром или задним подсветом. Правильнее, конечно, основываясь на создаваемом им эффекте, называть его контурным светом.

Фоновой свет

Вряд ли можно говорить об установленной схеме освещения фона. В кинематографической практике фоны настолько разнообразны, что нет возможности привести их в строгую систему.

При съемке в павильоне освещение фона обязательно должно быть произведено отдельно от объекта.

Освещение фона крупного плана — это по существу сохранение основного светового рисунка общего плана; единственным условием является обязательная регулировка освещенностей, назначение которой — создать необходимую для композиции крупного плана тональность. Для обеспечения этой тональности возможно даже перемещение световых пятен в соответствии с композицией крупного плана.

Требования к освещенности фона определяются выбранной освещенностью на объекте, характером тонального решения кадра и оптического рисунка (глубинный резкий или мягкий нерезкий фон).

Светотональная обработка фона имеет огромное значение для выявления пластических форм объекта и для композиции кадра.

Зависимость тональности объекта и фона

Для выявления объемно-пластической формы объекта необходимо, чтобы светлые тона объекта рисовались на темных тонах фона, а темные тона объекта — на светлых тонах фона. Светлые тональные пятна на фоне в случае нерезкости могут выступить и помешать видению объекта, разрушить светотональную конструкцию.

Пересвеченный фон, фактура экрана, вместо фактуры снимаемого материала, недопустимы даже при силуэтном построении. При свет-

лом фоне тени на объекте кажутся более темными (эффект контраста); на темных фонах тени, наоборот, кажутся ярче.

Фон должен быть в единой тональной гамме с объектом и в полном соответствии со светотональной композицией кадра. Недопустимы излишняя пестрота, яркость, нестройность или линейная и тональная дисгармония фона с объектом, то есть все то, что активизирует фон, отвлекая тем самым зрителя от объекта.

Самое неприятное — рабски натуралистическое воспроизведение всех деталей фона: замечательный свет на декорации общего плана не может служить светом для фона крупного плана.

При освещении фона крупного плана необходимо найти именно те элементы, которые, не нарушая представления об общем плане, будут помогать композиции крупного плана.

Освещение крупных планов актеров

Освещение актерского крупного плана имеет задачей: а) показ актера и его работы, заключающейся в раскрытии внутреннего состояния через мимику, жест, движение; б) выявление объемно-пластической формы фигуры, ее пространственного положения и движения; в) создание светового эффекта в кадре.

При работе над освещением крупного плана нужно учитывать следующие основные положения: 1) кинематографическое изображение — это изображение человека в движении; поэтому принципы построения живописных портретов весьма ограниченно применимы в кинематографе; 2) крупный план является только одним из элементов создания экранного образа актера; 3) кинематографическая композиция — это монтажная композиция: каждый крупный план всегда связан с предыдущим и последующим кадрами.

Оператор-художник создает освещение каждого кадра в соответствии со своим пониманием задач композиции, основанным на понимании того, что является объектом изображения.

Существует множество приемов освещения и композиции крупных планов. Все они созданы художниками-операторами, весьма разнообразны и отражают их индивидуальную манеру изображения, их понимание композиции кадра.

Безграничны возможности оператора, стремящегося создать те или иные световые эффекты, ту или иную градацию светотени, распределение тональных пятен в кинокомпозициях.

Анализируя все сделанное нашими мастерами в этой области и обобщая опыт изобразительного искусства, мы можем сказать, что существует несколько основных форм светотонального решения крупных планов и бесконечное количество промежуточных вариаций, соответствующих индивидуальной манере операторов.

Если в характере рисунка изображения мы различаем две основные формы — тональную и светотеневую, то основными видами световой трактовки являются: а) естественный светотональный эффект;

б) кинематографический световой эффект. К первой группе относятся все способы освещения крупных планов, основанные на стремлении воспроизвести естественный светотональный эффект (солнце, лампа и другие источники).

Кинематографический свет имеет назначением: создание лучших условий видения актера, лучшей индивидуальной светотональной обработки лица и фигуры, создание характерного портрета актера и единого для всего фильма кинопортрета (экранного образа) актера.

Ниже мы приводим основные системы работы светом над пластической формой человеческой фигуры и лица как элементами композиции крупного плана.

Кинематографический световой эффект

Наиболее привычным частным светом и вместе с тем светом, позволяющим лучше видеть лицо человека, будет свет, падающий спереди на лицо под таким углом, при котором ясно видны глаза, а тени располагаются так, чтобы не затемнить и не исказить отдельных черт лица. Тени эти должны быть достаточно мягки для того, чтобы обрисовать пластическую форму лица, его рельефы и профиль.

Многие мастера живописи прибегали именно к такому светораспределению в своих портретных композициях. Этим светом очень часто пользовались художники-портретисты, например Фрагонар, Рейнольдс, Серов и другие.

Если мы обратимся к мастерам фотографии, то также увидим, что лучшие работы сделаны именно при таком освещении.

Операторы-художники также избирают этот свет в качестве основного для своих портретных композиций. Кинематографические портреты (крупные планы) — это портреты в движении; следовательно, задача освещения — создать свет для всех поворотов и движений актера.

Нормальный свет дает такую светотеневую конструкцию кадра, при которой изменение распределения теней при поворотах и движении не изменяет основного характера рисунка изображения, и, самое главное, лицо актера во всех фазах движения раскрыто перед зрителем.

Нормальный портретный свет

Нормальный портретный свет — это комбинация направленного, рассеянного и моделирующего света (при наличии фонового света).

Нормальный портретный свет предназначен исключительно для портретов (крупных планов) с основным расположением актера лицом к объективу (фас, три четверти).

Основной рисующий свет устанавливается на лицо актера с превышением примерно под углом в 45°, с таким расчетом, чтобы были целиком освещены глазные впадины и чтобы тень от носа не дости-

гала губ. При положении актера в три четверти или в профиль основная лампа рисующего света обычно устанавливается по оси направления взгляда актера с соответствующим превышением. При поворотах актера такая установка света не дает дополнительных теней, лицо же все время равномерно освещено (рис. 6).

Лампа, расположенная над объектом, может превратить этот свет в эффектный верхний свет, который, как известно, скрывает глаза, деформирует черты лица и непригоден для передачи нормальной актерской работы. Композиции с верхним светом возможны только в качестве светового эффекта, вызванного специальными задачами актерской работы.

Опустив лампу рисующего света до уровня главного луча зрения или расположив ее перпендикулярно к плоскости фигуры, мы получим при прямо направленном свете совершенно новый световой рисунок, рисунок без теней, или, вернее, с тенями, скрытыми от аппарата. При таком освещении только блики на выпуклостях лица слегка обозначают рельеф; рисунок из светотеневого становится тональным: мы все детали фигуры видим в их естественной тональности.

Нормальный портретный свет позволяет видеть работу актера не только на крупном плане, но и на удаленных средних и общих планах. Но если на крупном плане мы можем вести обработку форм (применив отдельные блики, располагая тональные пятна, тщательно отрабатывая тональные переходы), то на удаленных средних планах ввиду малого масштаба объекта (лица актера) такая обработка уже не достигает цели.

Здесь нужно такое освещение, которое бы хорошо отрабатывало форму объекта, давая возможность лучше воспроизвести объемность, пространственное положение всех профилей и рельефов, то есть воспроизводило бы лицо актера, костюм и обстановку.

Тональный рисунок изображения

Тональный рисунок изображения (натан) заставляет весьма тщательно изучить тональность объекта и технику ее передачи в изображении. Техника натана очень часто применяется для крупных планов, часто для пейзажей, для сцен, снимаемых в бессолнечную погоду на натуре.

Натан дает возможность изучить основной равномерно рассеянный и прямо направленный свет. В фотографическом изображении чистой формы натана не существует, существует лишь принципиальная схема натанного изображения.

Объектив всегда передает фактурность поверхности, некоторый рельеф и перспективу, а свет почти всегда создает некоторые тональные нюансы и своеобразную моделировку киноизображения. Поэтому киноизображения, сделанные в манере натана, создают впечатление не лишенной рельефности осязаемой фигуры, а отсутствие теней дает возможность наглядного видения объекта, что весьма важно в крупных планах, где самым ценным является лицо актера.

Неудивительно поэтому, что М. П. Магидсон в «Бесприданнице» все портреты решил в манере натана (кинематографизированной), показал благодаря этому все исключительные детали мимической игры актера и создал чудесный образ Ларисы (рис. 7).

Применение той или иной формы изображения в ее чистом или смешанном виде в конкретных условиях съемки фильма будет, естественно, определяться содержанием кадров и их изобразительной трактовкой.

Разберем тональную форму рисунка в портрете и технику освещения, то есть свет, дающий нам такого рода изображение.

Чистая форма линейно-тонального рисунка — это японская миниатюра (рис. 10), где форма фигуры и ее деталей и форма предметов фона очерчены линией, а поверхность выделена тонально; светотени на такого рода рисунках нет, следовательно, нет и изменений местной тональности объекта; в таких изображениях отсутствует также тональная и линейная перспектива, изображение решается в плоскости.

Получить тональный рисунок в киноизображении мы можем двумя способами освещения: 1) при общерассеянном свете, то есть при таком освещении, которое не дает теней и не изменяет тональности объекта; 2) при прямо направленном свете.

Мы можем строить изображение на фонах, одинаковых по освещенности с фигурой, и на фоне, более темном или более светлом, чем фигура.

На натуре такое изображение мы получаем при съемке без солнца, то есть без направленных лучей света, при рассеянном свете в тени и при диффузном свете сквозь сплошной облачный покров.

С искусственной подсветкой мы можем получить тональное изображение, освещая объект или общерассеянным или прямо направленным светом.

Лучшим условием освещения в киноателье является раздельное освещение фигуры и фона. Таким образом можно свободно регулировать освещенности объекта и фона как по форме, так и по силе.

Предположим, что нам нужно создать рассеянный свет на фигуре и освещенность фона, равную по силе освещенности объекта. Технически мы этого достигаем: 1) установкой верхнего света, расположенного впереди и выше объекта, 2) установкой переднего рассеянного света с помощью агрегатов, расположенных по обеим сторонам фигуры и дающих заливающий свет без теней.

Отсутствие теней достигается тем, что сила источников заливающего света регулируется путем приближения или удаления их от фигуры.

Фон (обязательно сплошного светлого тона) освещается отдельными агрегатами.

Возможны различные варианты установки агрегатов для получения того же характера света. Так, например, агрегаты заливающего света могут быть заменены агрегатами направленно-рассеянного света с линзами Френеля.

Рассмотрим полученное изображение (рис. 11). Как мы уже сказали, это изображение лишено теней: тем самым мы получили точную передачу тех действительных тональностей, которые есть на объекте.

Это выглядит особенно наглядно при изображении объекта с разнообразной тональностью.

Вместе с тем киноизображение будет весьма резко отличаться от японского рисунка, так как мы все же получим: 1) некоторые блики или несколько измененную тональность на выпуклых деталях объекта, 2) некоторую рельефность изображения в связи с передачей фактуры поверхностей объекта и наличием правильного перспективного построения.

Такого же качества изображение мы можем получить при общерассеянном свете и на общих планах на натуре и в павильоне.

В практике кинематографа мы очень редко встречаем такую форму изображения в чистом виде; обыкновенно в данную схему вводится задний контурный свет, рисующий светлым или белым тоном линии фигуры.

Применение добавочного эффектного света, не лишая изображение его основного тонального характера, оживляет его, лучше передает форму, объем фигуры и ее пространственное положение. Кроме того добавочный эффектный свет вносит изменения в соотношение тональностей фигуры и фона, в сторону высветления лица. В этих случаях изображение приобретает свойства более плоскостного рисунка или большего притемнения фигуры по отношению к фону; в последнем случае становится более четкой линейная форма фигуры, обрисовываются ее контуры на фоне, фигура приобретает объемность, уточняется ее место в пространстве.

В случае большого затемнения фигуры нарастает тональный контраст между фигурой и фоном, и мы можем получить так называемое полусилуэтное изображение. Полусилуэтное изображение в своем чистом виде — это изображение, в котором фигура со всеми проработанными деталями поверхности, но в темном тоне, проецируется на более светлый фон.

Полусилуэт также принадлежит к группе тональных рисунков (натана). В его схему очень часто вводится контурный свет или накладываются блики на поверхность фигуры или лица, что все же не изменяет самого характера изображения.

В случаях изменения тональности фона в сторону его притемнения мы имеем наиболее часто встречающуюся форму тонального изображения в крупном плане — рисунок светлой и тонально правильно проработанной фигуры на темном фоне. Почти всегда в данную схему вводятся:

1) задний контурный свет, дающий более четкую обрисовку фигуры, особенно в тех случаях, когда тональность волос и костюма совпадает с тональностью фона;

2) моделирующий свет, позволяющий тщательно проработать форму лица и особенно глаза.

Тональный рисунок при прямо направленном свете

Общерассеянное освещение, создавая по всей округлости объекта равномерную освещенность, все же весьма слабо передает его пластическую форму и не создает нужного представления об объемности фигуры и ее пространственном положении.

Этот рисунок изображения предназначен главным образом для статичных кадров, ибо плоскостной двухмерный рисунок уже по самой своей форме противоречит движению в трехмерном пространстве. Но так как во многих случаях актерские крупные планы достаточно статичны, а живописное разрешение изображения применяется многими операторами, особенно в женских портретах,— в кинематографе тональная форма рисунка находит себе частое применение.

Для того чтобы в тональном рисунке хорошо передать объемно-пластическую форму объекта, сохраняя при этом все качества изображения в манере натана, операторы обычно применяют прямо направленное освещение лица актера.

Для этого основной источник света устанавливается возможно ближе к главному лучу зрения. Такой свет, распределяясь по округлости лица, дает на поверхностях, расположенных ближе к источнику, большую освещенность и постепенно ослабляется на округлениях, вследствие чего более отдаленные части поверхности будут казаться более темными.

Если снять лицо или светлую фигуру на фоне такой же светлоты, как и объект, то форма объекта обозначится *теневым контуром* (рис. 8). Это освещение хорошо передает рельеф поверхности объекта, и изображение не кажется столь плоским. В зависимости от фактуры грима на выпуклостях, расположенных ближе к источнику света, могут появиться блики, наличие которых также может способствовать лучшей передаче пластической формы объекта.

В случае освещения объекта прямо направленным светом серый фон и достаточная чернота теневого контура могут создать эффект большей рельефности. Если теневой контур не обозначится на фоне, это значит, что рельеф недостаточно отработан, и снимок выглядит плоским, теряет свою объемность.

Для создания тонального рисунка прямо направленный свет часто используется в сочетании с контурным и моделирующим светом. Однако применять моделирующий свет следует с большой осторожностью, так как он может нарушить основную идею рисунка.

Пластический эффект

В кинематографе, где фигуры движутся в рельефном пространстве, задача передачи объемно-пластической формы является в большинстве случаев основной задачей освещения.

Обработка рельефов поверхности и вырисовывание их контурных форм мягко ретушированной тенью (при наличии ярких бликов на лицевых поверхностях) создает наилучшее впечатление о пластической форме объекта.

Фигуры, одетые в белые или светлосерые костюмы с широко падающими складками, на которых могут быть хорошо расположены блики и тени (а тем самым выработан рельеф), при проекции на глубинные фоны серой или темносерой тональности, на которых ясно обозначаются округлые контуры, создают впечатление объемности, то есть в кадрах, снятых с этими фигурами, четко выявляются их объемно-пластические формы.

Снимая фигуру на светлом или светлосером фоне, нужно освещать кадр таким образом, чтобы тон заднего фона стал темнее, чем светлые участки теневых тонов объекта, но в то же время ясно отличался бы от теней на объекте.

Серый тон фона более темный, чем светлые участки объекта, и более светлый, чем тени, является отличительным признаком пластического освещения (рис. 9).

Кроме того необходима мягкая раскладка теней на рельефе поверхности, мягкий переход от светлого к темному (от света к тени) и проработка фактуры даже в наиболее затемненных местах. Расположение теней, обозначающее рельеф, достигается при помощи бокового освещения под углом примерно 30° к объекту с превышением также 30—35°.

Для достаточной проработки теней необходим или общий или моделирующий свет; контурный свет может испортить единство впечатления и разрушить форму рисунка.

Естественный световой эффект в картине

Понятия «световой эффект» и «эффектный свет» не вполне тождественны.

Под световым эффектом следует понимать воспроизведение какого-либо естественного эффекта освещения, например свет от лампы, свет камина. Портрет на фоне окна, сквозь которое проникает свет солнца и за ним виден пейзаж, также будет снят со «световым эффектом».

Воспроизведение световых эффектов в кинофильмах делается часто весьма условно, без соблюдения действительного светораспределения и градации тональностей. Кроме того в монтажных кадрах часто совершенно не соблюдается преемственность принятого эффекта. Вместе с тем более или менее точное воспроизведение светового эффекта (конечно, в художественной его трактовке) часто является основной задачей в построении световой композиции кадра.

В ряде фильмов целые эпизоды строятся на определенном световом эффекте, как, например, сцены фейерверка в фильме «Партийный билет», декорация костела в «Богдане Хмельницком» и многие другие.

Световой эффект часто является ключом к изобразительному построению кадра и эпизода.

Что же касается «эффектного света», то мы под этим термином понимаем такой характер освещения крупного плана или декорации,

который рассчитан на более экспрессивный показ объекта и не связан с каким-либо естественным эффектом.

Эффектный свет часто применяется операторами и характеризует их художественную манеру.

Эффектный свет должен органически вытекать из смысла действия и является по существу изобразительной трактовкой материала кадра.

Применение эффектного света вполне закономерно в сюжетных эпизодах и является необходимым в художественной работе оператора. Эффектный свет — это часто свет «настроения», а иногда и способ конструктивного разрешения кадра.

Световые эффекты в крупных планах необычайно разнообразны; перечислить их не представляется возможным.

Основные виды света, которым пользуются операторы при работе над крупным планом с эффектным освещением, те же, что и в обычной работе над портретом.

Только рисующий свет будет являться тем основным светом, которым создается эффект. Задачи световой моделировки в этом случае не будут ограничиваться обработкой формы. Эта моделировка должна создать такую градацию теней, полутеней, бликов и рефлексов, которая и по силе своей и по распределению дала бы лучшее воспроизведение эффекта.

В остальном система освещения крупного плана эффектным светом подчиняется тем же законам, что и при обычном киноосвещении (рис. 13).

Как правило, световой эффект крупного плана строится на основе светового эффекта, принятого для общего плана и всей сцены, и, следовательно, он должен быть воспроизведен во всех монтажных кадрах эпизода.

При разработке светового эффекта как в общепланных, так и в крупнопланных композициях операторы редко придерживаются точной схемы натурального распределения световых лучей, особенно пренебрегая бликами и рефлексами, которые обязательно были бы в естественных световых условиях.

Происходит это, очевидно, потому, что в кратковременно проецируемых кадрах не требуется скрупулезно точного воспроизведения натуры; часто достаточным является такое свето- и тонораспределение, которое создало бы нужное впечатление о выраженном световом эффекте.

Но некоторая условность и схематичность светотональной формы эффекта допустима в пределах, дающих художественный результат.

Недопустимо такое нарушение эффекта, при котором в световом рисунке кадра, построенном, скажем, для передачи света камина или настольной лампы, применяется неизвестно откуда взявшийся контурный свет, или когда лицо, снимаемое на фоне ярко освещенного снаружи солнцем окна, делается более светлым, чем свет за окном. Конечно, это может «смотреться», можно объяснять это тем, что ведь

нужно ясней показать лицо актера; но для показа лица актера следует создать правильное светораспределение на объектах кадра так, чтобы сохранить силу принятого эффекта и показать актера, а не разрушить сделанное ранее.

Нужно сказать, что в последнее время мы наблюдаем в советской и зарубежной кинематографии очень большое стремление к воссозданию «естественных» эффектов. Двигаясь по декорации, актер попадает и в свет и в тень так, как это было бы в естественных условиях.

И действительно, изрядно надоело однообразное освещение кадра, когда ровно белые лица актеров, сопровождаемые контражуром, движутся по декорации, и оператор, совершенно не считаясь с созданным им же «естественным» эффектом света, создает противоречащее последнему освещение фигур.

В каждом световом эффекте мы наблюдаем два основных элемента светораспределения: ход световых лучей и раскладку светотени, то есть распределение тональностей, возникшее на поверхности объекта в результате эффекта света.

Кроме того весьма важно наложение бликов и рефлексов при данном освещении в натуре.

Освещение, создаваемое киноосветительной аппаратурой, всегда грубее, чем естественное, поэтому при отработке эффекта следует исходить не из эффектов, возникающих в результате свечения кинолампы, а из эффектов естественного света, что, конечно, требует весьма тщательной отработки объекта различными приборами. Так, например, лицо человека, читающего книгу у настольной лампы, освещено не только прямым светом лампы, но и светом, отраженным белой бумагой. При создании этого эффекта свет от кинолампы, воспроизводящей свет настольной лампы, создает на лице освещенности такого порядка, что фактически отраженный от бумаги свет не заметен и не будет проработан в изображении, а вместе с тем этот свет очень характерен для данного эффекта. Для создания его необходимо пользоваться отдельным осветительным прибором.

Для градации тональностей нужно некоторое количество заполняющего света, значительно более высокое, чем в естественных условиях, где глаз благодаря своим адаптирующим свойствам просматривает самую глубокую тень.

Кроме того, чтобы эффект был выработан и на фоне, необходимо осветить его отдельными приборами (рис. 12).

Еще сложней воспроизведение натуральных эффектов солнечного света внутри помещений, так как игра светотени, бликов и рефлексов отраженного и направленного света гораздо сложнее, чем при источниках искусственного света.

Так, например, в портрете на фоне окна необходимо создать полусилуэт в таком соотношении тонов, чтобы ощущалось солнце, светящее в окно, и в то же время хорошо смотрелось лицо. Для этого нужно осветить окно направленным светом, лицо — заполняющим светом, избегая всяких теней, создать световой контур по всему про-

филю, отрабатывая светом не только обращенные к аппарату, но и боковые поверхности.

Вместе с тем при создании светового эффекта в крупном плане является необходимость световой обработки лица актера в соответствии с образом в целях его световой коррекции.

Как видно из вышеизложенного, мы описали только несколько основных видов освещения крупных планов. Среди них «нормальный портретный свет», «тональный рисунок» и световые эффекты.

Освещение портретов бесконечно разнообразно: свет может быть боковой и нижний, мягкий и контрастный, скользящий и ударный.

Эффекты могут воспроизводить не только лампы, камины и солнце, но часто освещают только части лица, говорящий рот, смотрящий глаз, связывают свет с драматургическим течением сцены на крупном плане, свет может скользнуть по лицу и исчезнуть, и т. д. и т. п.

В нашу задачу не входит перечисление всех возможных способов освещения: изучив основную технику освещения, можно его варьировать бесконечно.

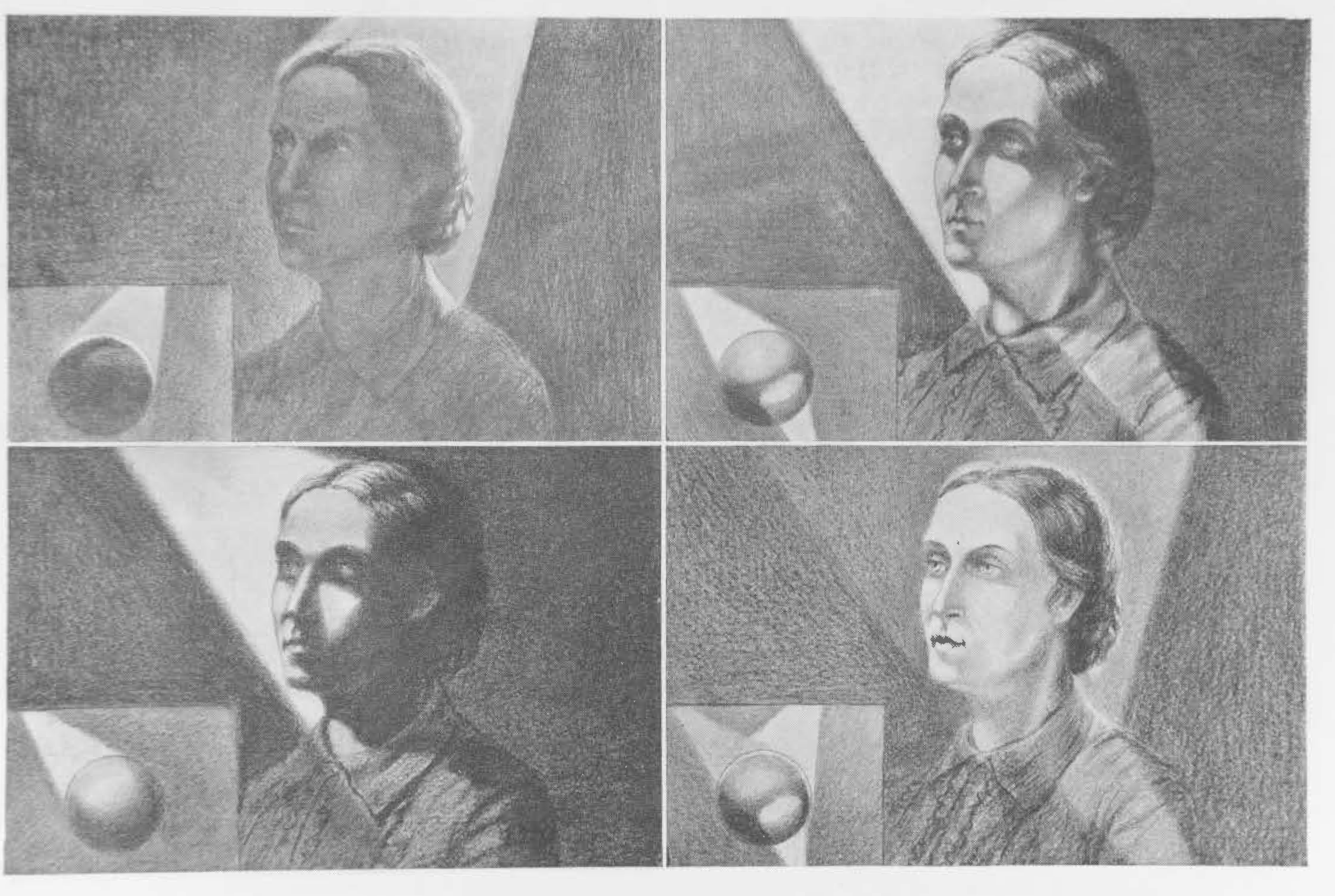


Рис. 5. Схема основных видов света



Рис. 6. *Вл. Яковлев.* Портрет Т. Макаровой

Рис. 7. *М. Магидсон.* Н. Алисова в фильме „Бесприданница“



Рис. 8. *Л. Косматов.* Л. Орлова в фильме „Дело Артамоновых“

Рис. 9. *Б. Волчек.* Е. Кузьмина в фильме „Человек № 217“



Рис. 10. *В. Павлов.* М. Ладынина и Е. Самойлов в фильме „В шесть часов вечера после войны“



Рис. 11. *Н. Бородяев.* Фото под японскую миниатюру

ГЛАВА III

ЭКРАННЫЙ ОБРАЗ АКТЕРА В ФИЛЬМЕ

Процесс борьбы за целостность, жизненную органичность создаваемого образа определяет собою сущность техники актера, ибо «кинематограф нужно считать искусством, которое дает наибольшие возможности приближения к реалистическому воспроизведению действительности» *.

Вместе с тем в силу технических условий кинематографа актер не играет свою роль непрерывно, а создает ее отдельными кусками (кадрами) в эпизодах, разыгрываемых в отдельных декорациях. Снимаемые кадры в процессе съемки часто даже не сохраняют последовательности чередования, соответствующей развитию действия сценария.

Актер создает образ не непрерывным действием на сценической площадке, а в отдельных кадрах, различных по масштабу изображения (крупных, средних и общих), а следовательно, и по выразительности (мимика на крупном плане, движение и жест на среднем и общем плане) и по технике работы.

Партнеры часто работают вместе с актером только на общем плане и отсутствуют в кадре при съемке крупного плана. Отдельные объекты, с которыми связано действие актера, часто снимаются также отдельно. Столкновение изображения, созданного актером, с окружающей его средой действия во всем ее многообразии и деталях является следствием монтажа, а не съемки эпизода.

Киноактер играет не перед зрителем, а перед киноаппаратом и режиссером. Игра актера происходит в сложной обстановке киноателье и подчинена ряду технических условий, иногда ограничивающих актера, а иногда бесконечно увеличивающих его возможности.

Зритель в кинематографе видит не живого актера, а его экранное изображение, сделанное оператором, воспринимает образ актера, созданный в процессе монтажа и композиции всех элементов фильма.

* В. Пудовкин, Актер в фильме. ГАИС, 1934.

Таким образом в фильме мы имеем экранный образ актера, созданный на основе драматургии сценария актером, режиссером и оператором.

«Понятие сценического образа, как последнего кульминационного достижения работы актера, в кино превращается в монтажный образ — экранное изображение актера. Раз навсегда зафиксированное на пленке максимальное достижение его работы, подвергнутое, кроме всего, такой технической обработке в плане его выразительности, которую немыслимо применять к живому человеку» *.

Задачи оператора в работе над экранным образом актера заключаются: а) в таком показе актера на экране, который раскрыл бы зрителю образ, создаваемый актером, помог бы рассмотреть тончайшие нюансы его работы и сосредоточить внимание на каждом движении, жесте, мимике, которые решают сцены; б) в выборе таких ракурсов, такого освещения и построения кадров актерских сцен и особенно крупных планов, которые с наибольшим изобразительным эффектом раскрывали бы содержание сцены и создавали экранный образ актера, идущий от общего режиссерского замысла; в) в организации таких технических условий съемки в павильоне и на натуре, которые позволили бы актеру возможно свободнее работать над создаваемой ролью.

Оператор обязан помнить, что основная его задача — снять лучший вариант кадра, который может дать актер. Поэтому все дубли, снимаемые оператором, должны быть изобразительно (операторски) совершенны: оператор лишен права испортить кадр, в котором актер лучше всего сыграл.

Основная задача оператора, которой подчинены все процессы его работы,— художественный показ актера на экране. Актер (создаваемый им образ) является целью показа; световые эффекты служат для выявления образа, а не образ является поводом для световых эффектов (рис. 14 **).

Оператор снимает для того, чтобы **з р и т е л ь в и д е л а к т е р а** на экране. Все композиции, все освещение кадра презназначены для того, чтобы показать зрителю в художественной форме движение и действия актера.

Репетиции

Раздробленность съемок отдельных сцен и кадров является следствием техники кинематографа. Вместе с тем совершенно ясна необходимость создания единства образа в фильме.

Для решения задач, связанных с построением цельного образа, и для нахождения лучших форм воплощения этого образа существуют (помимо прочих средств) репетиции.

На репетициях режиссер и актер, разрабатывая эпизоды сценария, находят рисунок роли, мотивировки действия, связь между эпизодами

* В. Пудовкин, Актер в фильме. ГАИС, 1934.
** Рисунки к главе III см. после 48-й страницы.

и внутри эпизодов между сценами и то внутреннее развитие характера, которое определяет все поведение героя в каждом эпизоде фильма. На репетициях находится конкретная форма актерского разрешения каждой сцены и каждого кадра.

Киноактер строит свою работу в расчете на аппарат и только для съемки.

Для того чтобы найти изобразительное решение для каждого эпизода и кадра фильма, в которых будет действовать актер; для того чтобы видеть, как от эпизода к эпизоду, от кадра к кадру развивается образ, воплощаемый актером; для того чтобы в раздробленной съемке отдельных монтажных кадров всегда точно знать свою изобразительную задачу,— оператор работает на репетициях совместно с режиссером и актерами.

На репетициях оператор консультирует режиссера по вопросам изобразительного оформления актерских кадров фильма и подготовляет съемку этих кадров.

Конечно, на репетиции оператор не ведет никакой непосредственной работы с актерами. Его роль — роль консультанта и активного наблюдателя, который, основываясь на виденном и воспринятом им, находит необходимую для съемки изобразительную форму кадров, репетируемых режиссером и актерами.

Для того чтобы репетиционная работа была максимально продуктивной для режиссера, актера и особенно для оператора, необходимо, чтобы к моменту репетиции были готовы эскизы и планировка декораций. Только при этом условии на репетиции могут быть намечены мизансцены и построение кадров.

Оператор может зафиксировать основные кадры, в которых развивается сцена; в зависимости от этого должна быть найдена композиция, сделан световой эскиз.

Конечно, репетиции могут проводиться различно. Часто это только работа актера над текстом, поиски внутреннего состояния, поиски рисунка роли и приемов разрешения сцены. Эти репетиции при всей их полезности — не основные в работе оператора.

Полноценная операторская репетиция — это такая репетиция, где оператор наблюдает работу режиссера и актера над внутренним состоянием актера в образе, над рисунком роли в сцене, над жестом, движением и мимикой, над текстом. Основное для оператора — мизансцена и покадровая разбивка, определяющая содержание каждого кадра и масштаб изображения (план), приблизительная наметка ракурсов. На основе найденной режиссером и актером трактовки оператор (совместно с режиссером) находит и изобразительную форму сцены.

Для примера разберем работу оператора на репетиции эпизода в кабинете Аракчеева из фильма «Суворов». Вот краткое содержание эпизода.

В Гатчине на плацу маршируют солдаты. Павел, стоя у окна в кабинете Аракчеева, наблюдает за обучением солдат. Аракчеев стоит здесь же в комнате у стола. Павел поворачивает залитое слезами лицо

3*

к Аракчееву, говорит: «Благодарю», подходит к нему, обнимает и целует. Аракчеев падает на колени, целует сапог Павла. Павел говорит: «Не за себя благодарю, за все государство российское благодарю». Он снова отходит к окну, Аракчеев отряхивается, встает.

Стоя у окна, Павел спрашивает: «Еще что?» Аракчеев не решается сказать. Павел требует: «Говори!». Аракчеев отвечает: «Стишок пакостный вашему величеству». Павел требует: «Читай!».

Аракчеев читает.

Перед репетицией режиссеры имели эскизы и планировку декорации (художник А. Егоров).

Эскиз декораций представлял собой два фрагмента: первый — правую половину кабинета, фактически стену с дверью и печатью; второй — стену с окнами, за которыми предполагалось рирпроекцией показать Гатчинский плац (рис. 15).

Режиссеры и актеры начали работу с прочтения текста сценария, понимая в данном случае под «прочтением» образное толкование сценарного текста и поиски сценической трактовки эпизода. В итоге было найдено такое решение, которое должно было, не ограничиваясь внешним показом действия, раскрыть характеры Павла и Аракчеева.

Сцена начиналась паузой, наступившей после только что закончившегося между Павлом и Аракчеевым разговора. Павел растроган, он в слезах; эти слезы искренни, но в каждом движении его чувствуется поза, ибо Павел позер, о чем свидетельствуют факты из его биографии.

Дальнейшая репетиционная работа показала, что ввиду большой психологической нагрузки на каждую фразу и каждое действие актера, ввиду громадного значения мимической игры сцена должна быть проведена на крупных планах и построена монтажно, чтобы передать внутреннее состояние Павла и Аракчеева.

Найденное решение сцены явилось отправным пунктом для работы оператора как в съемках всей сцены, так и в съемке отдельных кадров.

Основные предпосылки в построении крупного плана

Точно уяснив себе актерскую задачу и режиссерскую трактовку как снимаемого кадра, так и всей сцены, оператор начинает работу над композицией, освещением и техническим решением кадра.

Раньше чем начать эту работу, оператор должен дать себе точный ответ на следующие основные вопросы: 1) в какой форме найдено актерское решение сцены (жест ли это, мимика, движение в сочетании со словом или только слово); 2) в какой степени и на чем зрительно акцентировано действие актера по ходу развития сцены; 3) при каких условиях освещения будет наиболее выразительным лицо или фигура актера; 4) какой ракурс и масштаб изображения передадут с максимальной выразительностью работу актера; 5) с какими последующими и предыдущими кадрами монтируется данный кадр; 6) как

разбита на кадры вся мизансцена и не помешают ли пространственной ориентировке зрителя в декорации выбранные ракурсы крупного плана; 7) как разворачивается работа актера по отношению к аппарату в связи с общим рисунком мизансцены; 8) как построить свет для данного кадра, чтобы соблюсти светотональное единство всего эпизода; 9) что нужно сделать для световой коррекции лица актера; 10) какие технические задачи должен решить оператор для съемки данного кадра; 11) как трактовать фон.

Четкий ответ на все эти вопросы поможет оператору правильно снять кадр, найти свет и ракурс.

Разберем, исходя из принятых нами контрольных вопросов оператора, форму построения кадров с Павлом в рассматриваемом нами эпизоде.

Сцена открывается общим планом: Павел стоит у окна, спиной к Аракчееву.

Следующий кадр — крупный план: Павел поворачивается к Аракчееву, смотрит на него и говорит: «Благодарю».

Режиссерская и актерская трактовка кадра показывает следующее:

1) Сцена решена мимически. Павел плачет, глаза его полны слез и передают активное состояние Павла — нарочитую его взволнованность. Задача оператора показать слезы на лице Павла и осветить его глаза таким образом, чтобы зритель мог видеть их и понять мимическую игру актера.

При основном верхнем свете, без резких теней, актер, играющий Павла, будет иметь больше портретного сходства с Павлом, лучше подчеркнется характер его лица и скроется грим. (Это должно быть учтено для всех последующих съемок этого актера в данной роли.)

2) Поворот Павла с глазами, полными слез, должен быть несколько неожиданным для зрителя. Поэтому Павел снимается сначала со спины (продолжение движения на общем плане), затем разворачивается до трех четвертей к аппарату,— при таком повороте лучше всего видны его глаза и слезы, то есть то, чем выражено внутреннее состояние актера.

3) Главное в кадре — глаза и лицо актера, слезы на лице. Следовательно, нужно снимать достаточно крупно, так, чтобы зритель все это ясно видел, но нельзя снимать одно только лицо, так как переход с общего плана на очень крупную деталь даст скачок и нарушит монтажный ритм сцены. Легкий нижний ракурс покажет характерные черты лица актера в роли Павла.

4) Связь с соседними кадрами определяет: а) масштаб данного кадра; б) направление движения или действия актера; в) пространственное положение актера в декорации и те элементы фона, которые должны быть вкомпонованы в кадр.

В данном случае масштаб мы уже определили. Направление движения в кадре определяется режиссерской раскадровкой, логикой действий актера, либо композиционной задачей. Например, все кадры Аракчеева построены по направлению прямо на аппарат. Это объ-

ясняется тем, что: а) фигура и мимика актера выразительней при положении в кадре лицом к аппарату; б) действие одного актера прямо на аппарат позволяет снимать другого актера в любом направлении взгляда или движения, а в монтаже эти движения будут взаимосвязаны. Режиссер должен быть свободен в выборе ракурсов для Павла, образ которого сложнее для раскрытия во внешнем рисунке.

5) Действие происходит в комнате с окнами. Сквозь окна падает не очень яркий солнечный свет. Тональность решения декорации в основном высокая. Павел стоит у окна, через которое падают лучи солнца,— это должно определять основное световое решение кадра. Однако характер лица и грим актера требуют строго индивидуального света для крупных планов, поэтому в кадре для лица актера дан особый корректирующий свет.

6) Перед оператором при съемке данного кадра не поставлено особых технических задач; съемка синхронная; пробы показали, что характер лица актера в данном гриме лучше всего передается при помощи короткофокусной оптики.

Живописная (изобразительная) задача кадра определяется содержанием кадра и всеми теми требованиями, которые мы изложили выше. Искусство оператора заключается в том, чтобы, преломив в своем сознании все технические предпосылки, он нашел лучшую пластическую форму и создал художественно выразительную композицию кадров и фильма в целом.

Пробные съемки актеров

Нужно различать два вида актерских пробных съемок: 1) при подыскании актера на роль; 2) съемка актера в роли в целях определения грима, костюма и света.

Пробные съемки актеров, подбираемых режиссурой для выполнения ролей в фильме, являются весьма ответственными съемками. От качества такого рода съемок зависит выбор того или иного актера на роль, а следовательно, и качество фильма.

Для того чтобы пробная съемка показала действительные возможности актера, необходимо, чтобы актер был снят в подходящем для роли костюме, в обстановке, максимально приближающейся к обстановке декорации, в которой будет происходить действие срепетированного для пробы отрывка; грим должен быть очень тщательно подобран, освещение должно быть наиболее выгодным для актера.

Киносъемочной пробе обычно предшествует фотопроба грима (оператор вместе с режиссером должен очень тщательно проверить характер грима и его основной рисунок). После утверждения грима оператор должен тщательно проверить его качество и проконсультировать гримера во всех фазах поисков грима.

При съемке проб рекомендуется сначала провести съемку крупных планов при «нормальном» портретном свете, затем снять кадры с необходимой световой коррекцией в соответствии с особенностями лица актера.

Не следует ни в коем случае снимать пробы с эффектным светом или в особых ракурсах, так как на основании такой пробы ни оператор, ни режиссер не получат точного представления о характере лица актера и о его возможностях. Крупный план при «нормальном» свете и крупный план со световой коррекцией даст достаточно точное представление об актере.

После подбора актеров на ведущие роли необходимо провести пробные съемки, целью которых является точное установление грима, костюма и света.

Если актер по роли должен выступать в разных гримах и разных костюмах, необходимо найти лучший грим и свет для каждого эпизода.

Каждое лицо, каждая фигура имеют совершенно разные черты, совершенно разные формы. Первая задача, с которой мы сталкиваемся,— поиски кинематографического образа для данного актера: должен ли он быть красивым или некрасивым? Достаточно ли характерно и выразительно его лицо для данной роли? В зависимости от этого мы начинаем подбирать наиболее выразительный, характерный и интересный свет и грим.

Задача портретного сходства была одной из основных, которая стояла перед Б. И. Волчком, снимавшим актера Б. В. Щукина в образе Ленина. Для этого были совершенно необходимы определенные световые условия во всех кадрах фильма.

Щукин действует в картине в целом ряде эпизодов, среди ряда разнообразных декораций. Но независимо от световых условий той или иной декорации оператор сохраняет для актера постоянную световую схему. Почему это происходит? Потому, что задача достигнуть портретного сходства (которое решается определенным гримом в определенных условиях освещения) является доминирующей. В любом эпизоде фильма, сохраняя общую световую конструкцию декорации, оператор дает для крупного плана постоянный, наиболее благоприятствующий портретному сходству свет.

Если световая обстановка в декорации складывается так, что следует исходить только из условий заданного светового эффекта, то в общих и средних планах сохраняется основная световая конструкция; при переходе же на крупный план следует работать с тем светом, который необходим для данного персонажа, стараясь по мере возможности сохранить общую световую конструкцию, присущую декорации, но не принося ей в жертву портретного сходства актера с исторически известным обликом героя фильма.

В фильме «Суворов» для актера Н. П. Черкасова, исполнявшего роль Суворова, после нескольких пробных съемок были найдены грим и система освещения крупных планов. Грим был сделан по шмиттовскому портрету А. В. Суворова.

Вот некоторые предпосылки, на основе которых был найден свет:

а) Живые, умные и выразительные глаза Н. П. Черкасова были предметом главного внимания оператора: нормальный портретный свет в сочетании с нижним моделирующим светом лучше всего передавал живой блеск глаз, не мешая актеру.

б) Тот же основной портретный свет, направленный сверху и под небольшим углом сбоку, давал лучшую лепку лица: затемняя скулы и освещая лицевую часть, он создавал такую форму лица, которая была необходима для усиления сходства актера с историческим образом Суворова.

в) Контурный свет, просвечивая парик, давал блеск седым волосам, как бы оживляя их (без контурного заднего света волосы становились тусклыми, и от этого терялась объемная форма головы).

г) Градация светотени при достаточной яркости основных бликов должна была быть найдена таким образом, чтобы создать достаточную пластичность и объемность головы и фигуры. (Тусклые тона сделали бы портрет плоским, а плоская и тусклая трактовка изображения находилась бы в противоречии с актерской трактовкой полного энергии, движения и жизненной силы образа Суворова.)

Найденный световой рисунок крупного плана был сохранен для всех, как павильонных, так и натурных, кадров артиста Черкасова в фильме «Суворов» (рис. 16).

Оператор М. П. Магидсон, снимая актрису Н. Алисову в роли Ларисы в фильме «Бесприданница», еще на пробах нашел лучшее световое решение, которое сохранил для всех крупных планов Ларисы в фильме.

Если портреты в фильме «Суворов» представляют собой пример светотеневого рисунка изображения, то портреты Ларисы в «Бесприданнице» — прекрасный образец применения тонального рисунка кинокадра. В кадрах «Бесприданницы» М. П. Магидсон создал лучшие женские портреты в нашей кинематографии. Легкость рисунка и тончайшая градация тонов, изящная моделировка форм лица сохраняются во всех крупных планах Ларисы; контурный свет, примененный в большинстве кадров, помогает законченности рисунка форм фигуры.

Большую и успешную работу над женским портретом ведет и В. Павлов, из фильма в фильм совершенствуя свое портретное мастерство. Образы советских девушек, созданные им в результате съемок Марины Ладыниной, принадлежат к наиболее интересным работам советских операторов (рис. 17а и 17б).

В. Гарданов в фильме «Петр I» нашел для актера Н. Симонова, играющего роль Петра, особый рисунок света. Эти портреты неразрывны со всей изобразительной трактовкой фильма, решенной в духе современных гравюр и живописных портретов.

Для этой работы Гарданова характерен постоянный односторонний боковой свет, резкие и глубокие тени, смелое распределение тональных масс. Эта изобразительная форма прекрасно показывает мужественный, суровый, достаточно резкий образ Петра, созданный Симоновым (рис. 18а и 18б).

Световой рисунок сохраняется во всех портретах Петра на протяжении всего фильма; лишь в связи со световой конструкцией отдельных эпизодов меняется градация тонов; тени, высветляясь в дневных сценах, становятся гуще и сочнее в ночных.

Любовь Орлова — актриса огромного обаяния. Однако, снимаясь в различных фильмах различными операторами, она далеко не всегда снята так, как позволяют ее исключительные внешние данные и блестящее актерское дарование. Операторам, снимающим Л. П. Орлову, следовало бы путем анализа наиболее удачных кадров закрепить найденную экранную форму и систему освещения актрисы. Только актрисы, обладающие такой благодарной внешностью, как Л. П. Орлова, могут позволить себе роскошь работать, не имея постоянного оператора и не всегда в удачных условиях освещения (рис. 19а, 19б, 19в.)

В тех случаях, когда для ведущего актера или актрисы не удается найти на пробах достаточно удачную форму освещения или оператор считает возможным решать по-разному каждый крупный план актера, возможны случайные большие удачи, но чаще такая «система» работы сулит разочарования для оператора и особенно для актера.

Основной свет, найденный для лучшего показа ведущего актера, отнюдь не мешает оператору создавать необходимые световые эффекты; наоборот, эта возможность должна быть полностью использована. Но при наличии известной, выбранной и установленной системы освещения актера световой эффект решается не формально (ради эффекта), а как дополнительная краска световой палитры оператора, которая помогает прояснить экранный образ актера, установленный для данной картины.

Эффект существует не для разрушения экранного образа актера, а только для показа многообразия его возможностей (рис. 20а и 20б).

Оператор и актер на съемке

Актер — живое воплощение драматургического образа сценария: из кадра в кадр зритель следит за действиями актера, ибо эти действия и внутреннее состояние, выраженное в движении, жесте, мимике, реплике, определяют в монтажной композиции весь смысл и выразительность фильма.

Действие актера протекает на общих, средних и крупных планах и, независимо от масштаба изображения его, изменяя свою форму, сохраняет первенствующее значение в кадре.

Мизансцена строится в зависимости от того, как актерски решается данная сюжетная задача.

Работая над образом, режиссер и актер ищут внутреннее состояние, в котором должно протекать данное действие, и затем воплощение данного действия в слово, мимику, жест, движение. В. И. Пудовкин в своей книге «Актер в фильме» пишет:

«При создании целостного, живого реального образа все, что говорит актер, должно быть непременно связано со сложной, многообразной, чрезвычайно выразительной гаммой его физических движений. Более того, каждое слово имеет помимо своей звуковой формы и форму мимическую».

И дальше:

«Жест, движение, походка, мимика не могут быть найдены без внутреннего. Вместе с тем это внутреннее не может быть с настоящей полнотой раскрыто, укреплено и развито без найденного внешнего».

Перед оператором при съемке актера стоит постоянная и ясная задача — перенести на экран в светообразе все то, что найдено и сделано актером,— перенести на экран и его, актера состояние, и внешние формы этого состояния, выразившиеся в действии, жесте, мимике и, самое главное, в лице, глазах, ибо состояние очень часто сказывается в таких, почти неуловимых нюансах мимики лица, выражения глаз, которые не поддаются повторению.

Самое большое преступление, которое может совершить оператор, это уничтожить грубостью технических приемов «состояние актера», его внутреннюю жизнь на экране. К сожалению, иногда случается так, что на репетиции и съемке актер достигает замечательной силы в воплощении сцены, а на экране видна только бледная невыразительная маска.

Первая и основная задача оператора — полностью перенести на экран как внешний облик актера, так и его внутреннее состояние. Задача трудная. Трудно объяснить, «как это делается».

Есть теория «подчеркивания» состояния актера операторскими приемами. Сторонники этой теории утверждают, что оператор должен добиваться таких специальных световых эффектов, которые работали бы «на образ».

В этой теории есть много справедливого. Однако нужно предостеречь последователей ее от наблюдающихся в практике вульгаризаторских тенденций., которые сводятся к «радостной, светлой фотографии» или к нижнему свету, «подчеркивающему трагизм».

Мы считаем наиболее близким к истине следующее: оператор должен знать, при помощи каких средств выразительности работает в данном кадре актер — работают ли глаза, губы, руки и т. д.; он должен продумать ракурс, в котором эта работа будет более понятна, более выразительна; оператор должен найти такую тональную и световую обработку фона и объекта, которая помогала бы раскрытию смысла и настроения сцены.

Ракурс — только средство для более четкого, понятного и выразительного показа действия актера. Ошибочно разрабатывать ракурс (особенно нижний) в качестве самостоятельного средства выразительности; вне связи с содержанием, вне связи с игрой и действием эстетически взятый ракурс может испортить актерский кадр.

Труднейшие моменты в работе актера обычно являются и важнейшими, дающими наибольший эффект в формировании актерского образа. Задача оператора заключается в том, чтобы найти адекватный по силе экранный образ, вернее, сделать все, чтобы внутренняя сила творчества и мастерства актера была видима на экране и воспринята зрителем.

Во время съемки оператор должен обставить момент наивысшего творческого напряжения актера таким образом, чтобы ни на одну се-

кунду не отвлекать актера от основной его задачи, не напоминать о технических условиях: свете, глубине, фокусе, то есть о всем том, что сопутствует съемке крупным планом, но является уделом операторской группы.

В такие моменты оператор должен быть готов снимать немедленно, как только готов актер, ибо актерское состояние теряется мгновенно, и сцена, как правило, неповторима в том же качестве.

Репетиции подготавливают актера к таким сценам. Съемка — кульминация на основе всего, что подготовлено ранее.

Опыт показывает, что чем сильнее эмоция, с которой актер проводит сцену, тем сильнее будет движение (и обязательно) по направлению объекта. На съемке, где актер проявляет всю силу своего темперамента, это движение всегда будет сильнее, чем на репетиции. Поэтому необходимо приставить к каждой лампе осветителя и распорядиться переводить свет по движению актера, заполнив светом все пространство и поручив ассистенту работу с фокусом и панорамой.

Ни при каких обстоятельствах оператор не должен стеснять актера! Настоящие чувства и правдивое выражение их не могут быть найдены актером, если он в это время будет себя ограничивать, думать о том, как бы не выйти из кадра, из света, из фокуса.

Задача заключается в том, чтобы актер со всей силой и выразительностью был изображен на экране, и есть десятки средств, которые позволяют работать с актером так, чтобы не давать ему чувствовать «диктатуры техники» на съемке. Это относится и к движению и к свету. Какую сцену могут разыграть актеры, когда им слепит глаза какая-нибудь парабола! Пусть подумает об этом оператор-художник, давая схему установки света перед съемкой.

Световая коррекция лица актера

Кинооператор всегда снимает конкретного актера. Следовательно, внешние данные актера, его лицо, фигура являются предметом изображения, над которым операторы должны работать как художники, с тем чтобы снять возможно выразительнее, красивее и интереснее. Каждое лицо, каждая фигура имеют разные черты, разные формы. Задача оператора — найти фотографический (экранный) образ снимаемого актера, передать на экране его лицо и фигуру именно в данной роли. В зависимости от этого оператор начинает работать с лицом актера, подбирать для него грим и свет.

Как работают американские операторы над портретами своих актрис? Грета Гарбо играет и королеву Христину и Анну Каренину, а между тем в каждой картине она остается Гретой Гарбо. Американские операторы ищут тот или иной свет для актрисы, идя не от роли, а от выгодности и невыгодности этого света для черт ее лица. Поэтому в любом крупном плане любой картины раз найденный основной свет, создающий форму лица актера, будет совершенно одинаков. Изменится та или иная деталь освещения, тот или иной блик, чуть больше

или меньше высветлится та или иная сторона, но навсегда сохранятся одна и та же техника освещения и световая схема.

Такой основной свет является результатом долгих упорных поисков. Например, должен был сниматься фильм «Анна Каренина». На роль Анны Карениной была приглашена блестящая актриса, но с трудным для съемки лицом. По роли ей 28 лет, женщина необычайного обаяния, с живыми глазами, вьющимися волосами и подвижными красивыми руками. Перед оператором стояла задача — как работать с пластическими формами ее лица, как трактовать ее изобразительно и светово.

Попробуем решить эту задачу механически, то есть снимать актрису в каждой декорации в тех световых условиях, которые существуют, не считаясь с чертами и формой ее лица. Горит лампа — значит, ровный верхний свет. Сидит у камина — значит, нижний свет и т. д. Представим себе, что, придерживаясь этого принципа, мы снимаем в картине в роли Анны Карениной актрису Н. В первых же кадрах мы потеряем экранный образ Анны Карениной, которую описывает Толстой и которую актриса по своему внутреннему темпераменту, по своим актерским данным может сыграть.

Основная цель при съемках крупных планов актера — создать средствами операторского искусства тот экранный образ актера, который будет соответствовать драматургическим задачам фильма.

Следовательно, мы поступим вполне правильно, если первым этапом нашей работы над портретом актера будет нахождение лучшей формы его экранного воплощения, то есть тех световых условий, которые для него наиболее благоприятны.

Работая над лицом актера, оператор решает задачу как технически исправить черты лица актера, чтобы помочь ему создать на экране заданный образ. Если у актера есть все внутренние данные, а ему мешает какой-либо недостаток в форме или чертах лица, оператор обязан снимать так, чтобы артист мог выполнить свою задачу.

Еще на пробе, выбирая основной рисующий свет, оператор ищет такой свет и ракурс, которые лучше всего соответствуют характеру лица. Но очень часто бывает нужно подчеркнуть наиболее выразительные и характерные черты, исправить некоторые дефекты лица, мешающие актеру, сгладить результаты грима.

В этих случаях используется световая ретушь или корригирующий свет. (Нужно помнить, что очень многое зависит от ракурса, что только при ракурсах, благоприятствующих заданному характеру изображения, можно получить нужный эффект.)

Освещая лицо актера, оператор светом создает его изображение на пленке и экране и работает над передачей формы лица и фигуры актера, его тональности.

Трудность световой обработки заключается в том, что фигура и лицо находятся в движении. Актер поворачивается в разные стороны, приближается и удаляется (хотя бы и в малых пределах), изменяет свое положение по отношению к источникам света. Черты лица также находятся в движении, актер говорит, улыбается, плачет; в

кадре меняется «состояние» актера в образе. Словом, лицо и фигура, которые должен осветить и изобразить оператор, находятся в непрерывном движении, как внешнем, так и внутреннем.

Поэтому, так часты случаи, когда некоторые операторы, получая хорошее изображение неподвижного актера, не умеют создать его экранный образ в движении, что влечет за собой стремление снимать крупные планы статично, не позволяя актеру двигаться и поворачиваться. Вот почему операторы, имеющие навыки фотографического освещения, не справляются с задачами кинематографического освещения. В то же время есть актерские лица, которые «хорошо выглядят» на неподвижных снимках и совершенно теряют свои качества в движении.

Конечно, основное качество лица киноактера заключается в том, чтобы при всех движениях и ракурсах, при всех «состояниях» и мимике лицо его было неизменно обаятельно, интересно, красиво. Такие лица с ясно выраженной индивидуальностью, внутренним обаянием и гармоничностью черт лица, сохраняющие эти качества при любой динамике движений и чувств, являются идеалом и для актера и для оператора (причем «красивость» такого лица в стандартном понимании «красоты», как некоторой «правильности» черт лица, совершенно не обязательна).

Примерами таких лиц могут быть некоторые наши киноактеры, увеличения с кадров которых мы приводим (рис. 21, 22, 23, 24).

Есть также целый ряд лиц, которые, обладая всеми основными данными для создания образа на экране, имеют некоторые дефекты, совершенно не заметные в жизни, но на экране мешающие актеру создать образ.

Мы уже сказали, что основными элементами в изображении крупного плана является форма, черты лица, его тональность и фактура. Фактурные качества лица весьма легко исправляются путем подбора соответствующих тонов грима и их раскладки. Основная тональность создается гримом; волосы могут быть перекрашены; губы больше или меньше оттенены. Неизменен лишь цвет глаз, но и здесь путем соответствующего подбора тона грима лица и распределения светотени можно, если не изменить тональность (цвет) глаз, то поместить их в соответственное тональное окружение и тем самым на основе законов контраста и соотношения тонов придать им тот или иной характер.

Основное внимание оператора обычно направлено на форму лица и его рельефа — овал, нос, губы, брови и т. п.

Часть работы по выправлению некоторых профилей лица делается гримом. Грим может в известной мере выправить или переоформить нос; соответствующая раскладка тонов подправляет овал лица; грим может оттенить глаза, изменить ресницы; в гриме выправляются или переоформляются брови. Большая работа при гриме производится над волосами и прической.

Особенно легко оформляются в гриме мужские лица, имеющие по роли растительность (бороду, усы); поэтому в кинематографе

довольно легко добиваются портретного сходства в исторических фильмах. Гораздо сложнее изменение гримом черт лица на открытых его поверхностях. Накладка морщин и складок обычно выдает себя в крупном плане и требует совершенно особых методов освещения.

Мы не будем останавливаться на всей технике гримерного дела. Отметим лишь некоторые основные данные, имеющие значение для освещения загримированного лица актера и его световой обработки — ретуши.

Мы вводим понятие световой «коррекции» лица и полагаем неправильным употребление термина «световая ретушь», так как функцию ретуши в кинематографе фактически выполняет грим.

Необходимость в фотокиноизображении придать коже человеческого лица некоторый постоянный тон была ясна давно. Кожа лица отнюдь не является поверхностью сплошного тона, краски которой, часто кажущиеся столь прекрасными в жизни, не только не выходят, но портят облик актера в фото- или киноизображении. Происходит это из-за чрезвычайной неоднородности поверхности нашей кожи: кожа лица богата красными оттенками, их составляет масса мельчайших красноватых жилок вперемежку с жилками голубоватыми; в зависимости от загара или состояния организма цвет кожи совершенно различен, ее пигментация меняется от коричневого до молочно-белого, причем далеко не равномерно по всей поверхности. По своей фактуре кожа бывает матовая — тусклая и лоснящаяся — жирная.

На любом мужском или женском лице наличествует в той или иной мере волосяной покров различных оттенков. Все это более или менее удовлетворительно воспринимается нашим глазом (кстати сказать, весьма неточным и не очень требовательным к деталям).

Не то — оптика и пленка. Они слишком ясно (но вместе с тем не вполне точно в тональных, цветных оттенках) передают все то, что правильно освещено. Чтобы устранить все эти не очень приятные дефекты нашего лица, фотография прибегала к «ретуши» (тональной зачистке фактуры) на негативе изображения.

В кинематографе целям ретуши (фактурной очистке поверхностей человеческой кожи и приданию ей постоянно требуемого тонального оттенка и фактуры) служит покрытие кожи особым красочным составом основных тонов.

Понятие «грим» сейчас связано с целым рядом работ, производимых над лицом актера краской, клеем, пудрой. Современный панхроматический грим (тон) составляется из массы и красителей постоянного химического состава, определенной колористической (цветовой) характеристики, рассчитанной для панхроматических пленок. Изменение светлоты грима достигается не изменением цвета и его насыщенности, а добавлением нейтрально серых элементов. Для женского грима пользуются более светлыми тонами, для мужского — более темными.

Подбирая определенный грим (тон), необходимо учитывать: свойства кожи актера, состав эмульсии пленки и способ обработки, спектральный состав света, фоны, на которых будет сниматься актер.

Более подробные сведения о составе гримов, принятых в кинопроизводстве, даны в статье Макса Фактора («Америкен синематограф», июль 1935) и других работах по гриму.

Грим для главных персонажей необходимо устанавливать путем проб на той пленке и при том освещении, при которых будет производиться съемка фильма.

Основное во время съемок — поддержание постоянной тональности лица актера в течение всего съемочного дня.

При подборе грима для актера оператор должен помнить: 1) на светлом тоне легче раскладываются тени и накладываются блики; 2) светлый тон требует меньше света; 3) светлое легко превратить в темное, а темное никогда нельзя сделать светлым; 4) тени и морщины, сделанные гримом, пригодны только для неподвижного лица в одном положении; если актер начал двигаться, эти тени превращаются в грязь на лице; 5) нужно создать грим, дающий лицу максимальную свободу; всякие накладки и наклейки, гумоза и пластыри связывают и омертвляют лицо, ими следует пользоваться только в случаях крайней необходимости; 6) киноактер, гример и оператор должны сделать все, чтобы зритель видел живое лицо, а не маску; 7) свет может сделать лицо хорошим и гармоничным, показать лучшее и скрыть худшее.

Обрисовка светом черт лица актера

При помощи света можно сделать лицо рельефнее или же превратить его в плоский блин.

Падающий несколько сверху нормальный портретный свет хорошо рисует овал, скрывая тенью скулы (как правило, притемненные гримом).

При поворотах в профиль и в три четверти рекомендуется также применение верхнего света под углом в 40—45°.

Передний или нижний свет, засвечивая обращенную к аппарату сторону лица (большие площади щек и скул), делает лицо чрезмерно широким и плоским.

Незначительные неровности носа скрываются лучше всего боковым светом, делящим (при помощи светотени) лицо пополам, по линии носа.

Курносый нос при съемке в фас можно подчеркнуть сильнее, освещая его спереди и чуть снизу. Эта же курносость может быть скрыта освещением под углом сверху и накладыванием тени.

Длинный нос при съемке в фас легче всего скрыть, освещая лицо прямым светом от аппарата.

При поворотах в профиль эту особенность носа может также скрыть контурная световая линия.

Для многих лиц хорош передний верхний свет: убирая рельефы (выпуклости) лица, он оставляет видимым основной рисунок его черт — глаза, брови, рот, и скрывает скулы. Но этот же свет плох для лиц с широким овалом, ибо подчеркивает ширину лица, особенно в верхней его части.

Особая задача — «скрыть кухню грима» — стоит перед оператором при съемке актера, загримированного характерным гримом (свет, оптика и ракурс могут сделать этот грим неестественным); здесь основное — смягчить свет и оптический рисунок изображения.

Добиваясь светом коррекции лица актера, нужно помнить о качестве рисунка, который дают источники концентрированного или прямого света. Этот свет должен быть смягчен путем рассеивания, особенно в агрегатах направленного света. Однако, применяя рассеиватели, нужно помнить, что плохие сетки дают грязь, делают свет тусклым, изменяют его фотохимическое действие.

Лучше всего работать, удаляя приборы от объекта на определенное расстояние: удаленный прибор дает лучший переход по границе светотени, а отсюда и лучшую пластичность изображения. Оптимальное действие прибора находится опытным путем.

Лучшим для световой коррекции является прямо направленный передний свет или слабый нижний передний свет.

Прямо направленный свет, смягчая или уничтожая тени от складок и от морщин, как бы разглаживает лицо при нахождении актера прямо перед аппаратом: при поворотах в три четверти и в профиль тени, даваемые им, скрадываются складками лица. Легкий нижний свет слегка заглаживает тени от рельефа лица, перераспределяет их, округляя и смягчая резкие черты.

Для световой ретуши и подсветки деталей многие операторы пользуются малыми по пучку рассеяния и слабыми светильниками, устанавливая их на самом аппарате или вблизи него и направляя пучки света в нужные места. Обычно для этого пользуются светильниками с оптической системой и лампами накаливания, агрегатами «беби» или специальными конструкциями.

Освещение крупного плана на натуре

Освещение крупных планов на натуре следует разделить по характеру получаемого рисунка на две основные группы: съемка при солнечном освещении с применением подсветки или без нее; съемка без солнца с применением или без применения электрической подсветки.

В первом случае освещение крупного плана основано на выборе направления основного солнечного луча, определяющего характер освещения объекта, и применении отражателей или электрической подсветки как источников моделирующего света. Полученный рисунок изображения будет в этом случае светотеневым с ясно выраженным направленным основным светом.

Выбирая то или иное направление основного солнечного луча, мы можем создать эффект нормального портретного света или бокового портретного света.

При съемке против направленного солнечного луча основной световой луч будет выполнять функцию контрового (контурного) света, а подсвет — функции основного рисующего света.



Рис. 14. *В. Гарданов.* „Маскарад“



Рис. 15. *А. Головня и Т. Лобова.* Актер Янчицкий в роли Павла I в фильме „Суворов"



Рис. 176. *В. Павлов.* М. Ладынина в фильмах „В шесть часов вечера после войны" и „Свинарка и пастух"



Рис. 18а. *В. Гарданов.* Н. Симонов и М. Жаров в фильме „Петр I“



Рис. 186. *Вл. Яковлев*. Н. Симонов, М. Жаров и Н. Черкасов в фильме „Петр I“



Рис. 19а. ***Б. Петров.*** **Л. Орлова в фильме „Светлый путь“**



Рис. 196. *Ю. Екельчик.* Вверху—операторская проба Л. Орловой к фильму „Весна"



Рис. 19в. *Ю. Екельчик.* Операторские пробы Л. Орловой к фильму „Весна“



Рис. 20а. *А. Москвин.* Е. Кузьмина в фильме „Новый Вавилон“



Рис. 206. *Б. Волчек.* Е. Кузьмина и А. Лисянская в фильме „Человек № 217“



Рис. 23. *В. Гарданов.* Т. Макарова в фильме „Маскарад“



Рис. 24. *А. Москвин.* Б. Чирков в фильме „Юность Максима"

Во втором случае (при съемке без солнца или в тени) рисунок полученного изображения будет иметь тональный характер, электрическая подсветка выполнит функцию моделирующего света, изменяя в известной степени лишь тональность фигур, особенно лица. В отдельных случаях, когда электроподсветом можно создать освещенности, более высокие, чем те, что получены от общерассеянного контурного света, подсвет будет играть роль основного рисующего света и изменит рисунок изображения, создавая четко выраженные светотени.

Правильное освещение крупных планов на натуре может быть достигнуто только в том случае, если мы будем рассматривать систему натурного освещения с тех же позиций, что и освещение в павильоне.

На натуре, при солнце, мы располагаем всегда теми же пятью основными видами света, которые рассмотрены нами при анализе освещения в павильоне (фоновой свет, основной или рисующий направленный свет, заполняющий свет, моделирующий свет, контурный, или контровой, свет).

Фоновой свет слагается из направленного солнечного света, рассеянного света неба и отраженного света земли и предметов. Отличие этого фонового света от фонового света в павильоне заключается в том, что на натуре мы не можем непосредственно управлять перечисленными источниками света и по своей воле менять тональность и характер освещения фона, как мы это делаем в павильоне. Но вместо этого мы можем: а) выбирать тональность фона и его освещение; б) изменять тональность фона путем применения светофильтра и поляризационных фильтров; в) изменять тональные соотношения фона и объекта путем подсветки объекта; г) иногда изменять характер освещения небольших по пространству фонов путем их подсветки отражателями или светильниками или путем окраски фактур (трава, деревья, земля и т. п.); д) приглушать тональность фона, применяя тюли, устанавливаемые между объектом и фоном, или применяя задымление там, где это возможно.

Рисующий направленный свет даст нам солнце — источник, обладающий, наряду со своими превосходными качествами, рядом недостатков. Эти качества и недостатки примерно следующие:

а) Мы не можем направить солнечный свет на объект так, как направляем светильник, а можем лишь выбрать угол и направление луча путем соответственного расположенчя объекта.

б) Мы не можем в полной мере локализовать солнечный свет (направить его на ту или иную часть объекта или фона). Применяя затенители, мы только отчасти достигаем этой цели и то на малых площадях фона или только на объекте.

в) Мы не можем изменить характер тени, даваемой солнечным лучом, то есть получить полутени или изменить резкость границы светотени. Эти изменения на объекте лишь отчасти достигаются применением шелковых рассеивателей той или иной плотности. Контраст солнечной светотени в основном зависит от состояния атмосферы: чем больше взвешенных частиц в воздухе (чем «мутней» воздух), тем мягче градация света и тени.

г) Вместе с тем мы довольно легко можем изменить соотношение освещенности на объекте в светах и тенях как путем выбора условий отраженного и рассеянного света, так особенно путем применения отражательной и электрической подсветки. Применяя фильтры, мы обычно можем только увеличить контраст, так как убираем в тенях блики голубого света неба.

д) Солнце — очень непостоянный источник света по своей силе, так как освещенности, создаваемые им на объекте, изменяются в зависимости от состояния и толщины слоя атмосферы. Общая освещенность и характер освещения объекта изменяются в зависимости от наличия рассеянного и отраженного света, что, в свою очередь, зависит от состояния атмосферы и от светоотражательных качеств места и окружающих предметов.

е) Вместе с тем солнечный свет дает лучшую (соответствующую нашим привычным представлениям) передачу градации яркости объекта: лишь при солнечном свете мы получим гармоничную раскладку светотеней по всему пространству кадра на объекте и на фоне; именно солнечный свет обеспечивает хорошую передачу тональной перспективы, лучшее воспроизведение объемно-пластических форм объекта.

ж) Солнечный свет независимо от состояния атмосферы создает такую исключительную и многообразную гармонию тонов и форм, такие редкие нюансы светотени, которых никакими искусственными источниками никогда не создашь: солнце открывает перед нами мир во всем его многообразном великолепии и красоте.

Заполняющий свет на натурной съемке создается рассеянным и отраженным светом солнца. Этот свет действительно является заполняющим, ибо всегда существующее на натуре сочетание рассеянного света со всесторонне отраженным светом земли и окружающих предметов заполняет и просвечивает все тени равномерным и постоянным светом.

Количество и характер рассеянного света зависят от состояния атмосферы и количества отраженного света, от характера местности, от наличия предметов и построек.

Изменить количество и характер общерассеянного заполняющего света мы можем путем выбора условий освещения и путем применения затемнителей и изоляции объекта от отраженного света.

Основная задача при съемках на натуре сводится к тому, чтобы, снимая при солнце, изменить интервал между количеством прямого и заполняющего света. Это достигается, как мы уже говорили выше, частичным рассеянием солнечного света с помощью рассеивателей или путем применения отражателей и электроподсветки, которые, увеличивая количество заполняющего света, одновременно позволяют моделировать форму объекта.

В случае, если по состоянию атмосферы прямые солнечные лучи не достигают земли, общерассеянный заполняющий свет становится основным светом. Снимая при этом освещении, мы получаем тональный рисунок изображения.

Это же явление мы наблюдаем при съемках объекта в тени облака или какого-либо предмета, хотя качество света в этом случае будет иное, чем при сплошной облачности. Совершенно ясно, что мы можем снимать также объект, освещенный только заполняющим светом, при фоне, освещенном прямым солнечным светом; объект в этом случае будет воспроизведен тонально, а фон — в светотени.

Моделирующим светом на натурной съемке служит свет, полученный от отражателей или электроподсветки.

Конечно, возможен случай, когда в пасмурную погоду, в белые ночи или в сумерках, электроподсветка явится основным рисующим светом; тогда натурный рассеянный свет будет выполнять функцию заполняющего света, явится грунтом, на котором будет создан световой рисунок лучами ДИГ и метровок.

В случае съемок при солнце основное назначение светоотражателей — моделировка форм объекта, смягчение и просвечивание теней, увеличение количества заполняющего света для уменьшения явлений контраста.

Отражатели должны быть удобны для моделирования. Для этого их необходимо устанавливать примерно так же, как и лампы моделирующего света в павильоне: для моделировки прямо направленным светом — на уровне лица актера, вблизи главного луча зрения; для обработки теней — с теневой стороны и только иногда снизу — для некоторой подсветки глаз и световой коррекции лица.

Зеркальные отражатели в основном предназначены для создания эффекта контурного света в тех случаях, если съемка крупного плана ведется при переднем или большом основном освещении.

Пользование электроподсветкой для съемки крупных планов на натуре по своему назначению и технике производится примерно так же, как и пользование лампами моделирующего света в павильоне.

Контурный (контровой) свет в натурной съемке: эффект светового контура в натурной съемке может быть достигнут или непосредственно от солнечного света при съемке против света (контражур), или применением зеркала, электроподсветки и сильных светильников направленного света.

Освещение крупного плана на натуре (так же, как и в павильоне) может быть приведено к следующим основным видам.

Светотеневой рисунок изображения: а) нормальный портретный свет, характеризующийся направлением основного направленного луча под углом примерно 45° сверху и спереди, в пределах тех же 45° по горизонтали; б) портрет при боковом свете, когда основной направленный луч освещает только одну половину лица актера, расположенного лицом к аппарату, а солнце расположено примерно под углом в 50—45° и ниже по отношению к линии горизонта.

Тональный рисунок изображения: в) портреты, снятые против света (контражур), в которых моделирующий свет применен для выравнивания интервала яркостей и освещает объект сплошным светом; г) портреты, снятые без солнца при общерассеянном свете, с применением электроподсветки для выравнивания общей тональности; д) портреты,

снятые без солнца, в сумерки или в белые ночи, то есть при низкой общей освещенности, где электроподсветка будет являться основным рисующим светом.

Между этими пятью основными видами портретного освещения на натуре всегда могут быть расположены различнейшие комбинации освещения. Однако основные признаки каждого вида света и получаемого рисунка изображения (воспроизведение формы в движении, тональности, пространства и светового эффекта) позволяют сохранить эту классификацию и изучать портретный свет на натуре, основываясь на этих основных формах освещения.

Нормальный портретный свет на натуре строится примерно по той же схеме, что и в павильоне, только основным направленным лучом, создающим рисунок, будет луч солнечного света. Существующее мнение, что передний солнечный свет делает изображение плоским, недостаточно обосновано. Наоборот, этот свет в сочетании с моделирующим светом, при применении контурного подсвета зеркалами или светильниками, дает наилучшую передачу пластических форм.

При положении солнца в зените наступает тот же эффект верхнего света, что и при павильонной съемке. Конечно, этот свет не может быть использован в качестве нормального портретного света, но может быть применен в отдельных случаях, как особо эффектный.

Мы различаем среди снятых на натуре портретов портреты нормального света и портреты бокового света по разному характеру передачи формы и тональности и разной работе моделирующим и контурным светом. Низко расположенное солнце дает иной рисунок изображения.

Портреты, снятые против света (создавая своеобразный эффект светораспределения на объекте, высвеченный контур и затененную основную лицевую поверхность), по своей тональной градации весьма разнообразны: от полусилуэтных до тонально светлых, в зависимости от применения моделирующей подсветки. Работа с подсветкой является основной в этих портретах и должна гарантировать получение заданной тональности.

Заднее боковое освещение, которое дает интересное, хорошо лепящее форму расположение бликов на лице и фигуре, очень часто применяется при съемке актеров в профиль или в три четверти от аппарата. Качество этих, как и других натурных портретов, определяется освещенностью фона, созданием общей тональности и яркостью бликов. Эти качества зависят от интервала яркостей объекта и фона, от силы применяемого отражательного прибора или электроподсвета.

Крупные планы без солнца или в тени с применением электроподсветки зачастую представляют лучшую форму освещения, особенно для женских портретов. В них сохраняется тональный рисунок изображения и обеспечивается точная, неискаженная резкими тенями передача форм и тональности объекта.

При съемках без солнца можно создавать контурный свет с помощью электроподсветки. При съемках в тени тот же эффект получается от подсветки зеркалами.

ГЛАВА IV

ОСВЕЩЕНИЕ ДЕКОРАЦИЙ

Система освещения декорации строится на использовании основных видов света. При этом должно быть четко разграничено предназначение каждого из видов света и каждого из светильников, составляющих этот свет. Каждый из видов света может и должен быть использован там, где именно он решает поставленную световую задачу; это поможет оператору избежать хаоса и создать четкую конструкцию освещения.

По своим архитектурным признакам кинодекорации могут быть разбиты на три основные группы: а) декорации, воспроизводящие внутренний вид какого-либо помещения (интерьер); б) декорации, воспроизводящие внешний вид каких-либо строений (павильонный экстерьер); в) декорации, воспроизводящие какую-либо натуру, как правило, лишенную архитектурных сооружений (павильонный пейзажный экстерьер).

По характеру освещения декорации также делятся на три основные группы: 1) декорации обычного освещения, независимо от того — ночные они или дневные, так как одна и та же декорация может быть и дневной и ночной; 2) декорации с видимым световым эффектом, если этот эффект является основой для построения освещения; 3) декорации особых эффектов (дым, дождь, пожар и т. д.).

Для каждой из этих групп декораций можно дать примерную систему освещения, которая может варьироваться в зависимости от содержания сцены, архитектурной формы декорации и т. п.

Мы не вводим деления на ночное и дневное освещение, так как нам важно классифицировать декорации по системе освещения; система же освещения дневных и ночных сцен одна.

В тех же случаях, когда в декорациях наличествует видимый эффект, нужна другая система работы со светом, что мы увидим из дальнейшего изложения.

Декорации интерьера можно разбить на следующие группы: а) обычный интерьер (наиболее часто встречающийся вид

декораций) — жилые комнаты, внутренность изб, небольших служебных помещений и т. п.; б) большой интерьер — залы, музеи, выставки, театры, общественные места, кафе, цехи заводов и т. п.; в) особый интерьер — разнообразные по характеру постройки типа кабины самолета, внутренности дзота, подвала, чердака, лестничной клетки, телефонной будки, каюты корабля, машинного отделения и т. п.; г) декоративный комплекс — ряд декораций, связанных между собой сюжетно и территориально, но построенных отдельными углами для удобства съемки (например несколько комнат квартиры, отсеки подлодки и т. п.).

Каждая из перечисленных групп интерьеров требует различного, зависящего от фактуры и задуманной тональности изображения уровня освещенности; определяемого конфигурацией интерьера расположения светильников; различного светораспределения, зависящего от заданного эффекта.

Снимая любую декорацию, оператор решает задачу воспроизведения архитектурных форм, объемов, рельефов и пространства; самое же главное — он освещает сцену, которая происходит в данной декорации, учитывая, что эта сцена войдет при монтаже в эпизод и не должна дисгармонировать по освещению с остальными составляющими его кадрами. Освещение каждой группы интерьеров нужно строить, придерживаясь одной системы и варьируя ее в зависимости от тех или иных качеств декорации, содержания сцены и ее светотональной трактовки.

При освещении декорации необходимо добиваться четкого рисунка изображения, ясной светотональной композиции; необходимо строго соблюдать световой баланс. Правильное решение этих задач может дать только четкая работа каждого вида света, каждого из осветительных приборов.

Прежний метод обучения работе со светом строился эмпирическим путем. В основу был положен принцип ознакомления с типичными случаями освещения, причем эти «типичные случаи» отбирались то по принципу выявления рельефа декорации, то по принципу подчеркивания ее фактуры, то по заданному световому эффекту.

Основой работы современного оператора со светом являются: принцип «основных видов» света для работы с источниками света; принцип «светового баланса» для установления интервала яркостей и освещенностей; понимание света как средства создания «рисунка изображения» и «операторский эскиз», как база для построения композиции кадра и освещения его.

В качестве исходного, определяющего метод освещения кинодекораций положения мы приняли воспроизведение «естественного эффекта» света.

Создание естественного эффекта в освещении кинодекораций определяет конечную цель работы со светом. Овладев этой техникой, можно создавать любой характер освещения и светового рисунка в зависимости от изобразительной трактовки сюжета и манеры работы оператора.

Основная задача изучения работы со светом состоит не в том, чтобы испытать случайные изменения, происходящие на объекте в связи с направлением светового луча, а в том, чтобы светом создавать рисунок изображения.

Основные виды света

Так же как при освещении крупных планов, оператор, освещая декорации, пользуется следующими четырьмя основными видами света: 1) заполняющим (общерассеянным); 2) рисующим; 3) моделирующим (подсвет); 4) контурным (контровым).

1. Заполняющим (общерассеянным) светом мы называем такой свет, задачей которого является заполнение светом всей кубатуры декорации или отдельных частей ее.

Называть этот свет общим нельзя потому, что общая освещенность декорации или отдельных ее частей слагается из суммы света— заполняющего, рисующего и моделирующего. Называть его рассеянным неправильно потому, что, хотя в идеале заполняющий свет и должен бы быть составленным только из света светильников рассеянного света, но практически он составляется из светильников рассеянного, заливающего и направленного света. Взятое в скобках название общерассеянный свет приведено потому, что это (хотя и совершенно неточное) обозначение принято на наших студиях как привычное.

Заполняющий свет называют иногда еще экспозиционным светом. Это неправильное название идет от весьма устарелого способа установки света по всей декорации в количествах, необходимых для экспозиции, то есть для достаточной проработки всех элементов изображения на негативе (к этому основному количеству общего света раньше добавлялось некоторое количество эффектного направленного света, не влиявшего на экспозицию). В современной практике заполняющий свет не определяет экспозиции, а устанавливается лишь в количествах, необходимых для создания такой освещенности, при которой черные поверхности в декорации не будут проработаны, серые начнут прорабатываться, а белые будут выработаны в такой степени, что их яркость может быть увеличена в несколько раз до предела определенной плотности, принятой для негатива. Заполняющий свет является как бы грунтом, по которому рисующим светом производится раскладка необходимых яркостей.

Источниками заполняющего света являются светильники общего и заливающего света. В тех случаях, когда некоторые места декорации недоступны и не могут быть освещены светильниками общего и заливающего света, применяются светильники направленного света с рассеивателями или без них. В некоторых случаях заполняющий свет создается светильниками направленного света, расположенными по верху декорации. Передний заполняющий свет создается обычно светильниками направленного света, расположенными несколько выше декорации или прямо от аппарата.

Нужно точно различать, когда направленный спереди или сбоку свет является рисующим (основным) светом, создающим рисунок изображения, или заполняющим дополнительным светом, необходимым для увеличения общей освещенности декорации в целом или первого ее плана.

Передний заполняющий свет почти всегда необходим для освещения актерской сцены в том случае, если не применен какой-либо особый эффект или освещение ведется передним рисующим светом, дающим достаточную освещенность фигуры. Различие рисующего и заполняющего света заключается в том, что рисующим светом обрисовывается объем и раскладываются света и тени, а заполняющий свет вырабатывает тональность в тенях, помогает обрисовке объемно-пространственной формы.

2. Рисующим светом мы называем тот основной направленный поток световых лучей, которым создается световой эффект, обрисовывается объемная форма фигур, рельефы и пространство декораций, производится раскладка светотени и тональных масс.

Рисующий свет создает светотональный рисунок кадра и является элементом его композиционного построения. Рисующий свет обычно раскладывается источниками направленного света и регулируется по силе и направлению.

В кадрах с эффектным освещением рисующий свет может создаваться агрегатами для световых эффектов или комбинацией светильников.

Технически рисующий свет определяет основные освещенности на объекте: силой рисующего света создается световой баланс декораций.

3. Моделирующим светом (подсветом) производится световая обработка фигур и рельефов декораций. Для получения лучшей градации светотени с помощью моделирующего света обычно обрабатывают теневую сторону объектов в декорациях, где отсутствует заполняющий свет (хотя моделирующий свет может быть также использован и в декорациях с заполняющим светом).

Для моделирующего света обычно пользуются светильниками направленного света малой интенсивности (светильники с линзами Френеля 250 и 350 *мм*, легко регулируемые по широте луча, силе и направлению и не дающие бокового рассеивания).

4. Контурным (контровым) светом для общих и средних планов пользуются примерно так же, как и при освещении крупного плана. Однако он применяется для создания светового контура не только на фигурах, но и на элементах декорации.

В декорациях так называемого сплошного освещения контурный свет является единственным украшающим кадр световым эффектом и применяется почти всегда; его силу увеличивают иногда до эффекта окаймляющего света, создавая некоторое сияние по контуру фигуры или предмета.

В художественно освещаемых декорациях контурный свет используется не в качестве самодовлеющего эффекта, а как дополнительное

средство обрисовки объемной формы фигуры и предметов. Несильный, положенный сзади по контуру, этот свет делает контур округлым, отделяет фигуру от фона и помогает впечатлению объемности фигуры в пространстве. В тех случаях, когда задним светом создается основной световой рисунок для всей декорации и эффект контрового света достаточно ясно выражен (все светораспределение сделано при основном направлении света сзади), задний контровой свет явится рисующим.

В практике имеет место пересвечивание фигуры контровым светом. Однако этот прием слишком обнажает «кинотехнику» и отнюдь не является показателем художественного решения кадра: этот, ничем не оправданный «киносвет» разрушает художественный светотональный рисунок кадра.

Мы полагаем, что контурный (контровой) свет может и должен служить только целям показа объемно-пространственной формы и во всех случаях должен быть подчинен задачам целостной светотональной композиции кадра.

Если цветная фигура хорошо различается на фоне, то в черно-белом изображении приходится прибегать к особым способам обрисовки фигур, к выделению их на фоне в тех случаях, когда тональности объекта и фона недостаточно различимы. Этот способ обрисовки осуществляется контурным светом как при освещении фигур и предметов, так и при освещении рельефов декорации (колонн, пилястров, карнизов и т. п.).

В тех случаях, когда фигура, предмет или деталь достаточно четко обрисованы на фоне (например, хорошо отмоделированные светом фигуры — на темносерых и даже светлосерых тонах; темные фигуры — на серых; светлые — на серых и белых тонах), контурный свет не нужен, ибо он может нарушить цельность тональной композиции.

В случае недостаточно четкой обрисовки необходимо прибегать к контурному свету лишь в той мере, которая необходима для выявления формы. Это может быть достигнуто тональной регулировкой яркости, создаваемой по контуру. Высветленный в меру контур дает обрисовку объема. Слишком яркий свет по контуру уничтожит объем и обрисует лишь форму фигуры, так как, образуя яркую световую линию, он тем самым уничтожает округлости, необходимые для обрисовки объема.

Творчество оператора, как создателя художественного изображения с помощью светотени, подчинено тем же законам, что и творчество художника, творящего в других областях изобразительного искусства.

Прожектора и светильники помогают оператору создавать рисунок кадра и естественные световые эффекты, вытекающие из реальной обстановки, в которой протекает содержание сцен фильма. Осветительные приборы даны оператору отнюдь не для того, чтобы показывать их самостоятельные возможности. В комнатах светят лампы,

а не прожекторы; последние светят в цирке, где эти эффекты и следует воспроизводить. Те, кто в угоду эффекту готовы «светить» вопреки всем законам логики и искусства, должны это основательно запомнить (рис. 25, 26, 27, 28 *).

Создание света эффекта

Освещение декорации часто строится на воспроизведении какого-либо видимого светового эффекта (света камина, свечи, фонаря, окон).

На практике такие эффекты называются «видимыми эффектами», что как бы подчеркивает видность источников эффектного света. Независимо от наличия заполняющего, моделирующего и контурного света в этих случаях отдельно устанавливаются светильники, р и с у ю щ и е с в е т о в о й э ф ф е к т.

При наличии в декорации видимого светового эффекта все остальное освещение подчиняется тому светораспределению, которое требуется и определяется этим эффектом.

Источник эффекта всегда является наиболее яркой точкой декорации. Светотень распределяется в зависимости от направления светового потока источника эффекта.

Градация тональностей определяется характером света источника эффекта. При свете свечи будет радиальное распределение лучей света и падающих теней, тональная же градация будет располагаться в довольно быстрых переходах от светлого к темному. При эффекте солнечного света световой поток будет иметь определенное направление и площадь заполнения и не должен изменяться по своей силе; тени в этом случае образуются только от предметов и фигур, расположенных на пути потока лучей.

Освещенная данным потоком поверхность частично отразит падающие на нее лучи (степень отражения определяется ее фактурой). Контраст яркостей освещенных и неосвещенных поверхностей велик, но тени будут всегда проработаны ввиду наличия отраженного света.

Видимый световой эффект обычно создается специальными светильниками для соответствующего светораспределения. В тех случаях, когда эффект создается только специальными светильниками, свет эффекта будет одновременно и рисующим светом.

Метод процессионного (точного) освещения

Кроме описанного нами основного метода освещения декораций, в котором мы используем заполняющий и направленный (рисующий) свет в качестве основы для создания необходимой освещенности и градаций, может быть использован метод освещения только направленным светом.

Этот способ освещения, который можно назвать способом процессионного (точного) освещения, состоит в том, что источники заполняющего (общего) света, применяющиеся для обеспечения некоторого

* Рисунки к главе IV см. после 72-й страницы.

общего уровня освещенности, исключаются. С помощью направленного света создается не только заданный световой рисунок, но и обеспечивается необходимая освещенность в тенях. Каждая деталь декорации освещается пучковым направленным светом. Применение этого метода освещения возможно только при наличии таких источников направленного света, как полуваттные и дуговые агрегаты с линзами Френеля и высокочувствительная с достаточной широтой пленка.

Практически этот метод целесообразно применять при освещении небольших декораций обычного и особого интерьера, особенно в тех случаях, когда нужно создать какой-либо эффект света. При работе направленным светом мы можем создать в любой точке декорации или на любой фигуре необходимую освещенность и нужное светораспределение и будем избавлены от «засветки» фонов (стен), что очень часто создает большие неудобства при пользовании заполняющим светом.

При освещении декорации одним направленным светом необходимо разделить, какие источники создают основной световой рисунок (то есть являются источниками рисующего света) и какими делается обработка формы фигур и рельефов декорации, смягчается контраст, просвечиваются тени (то есть какие источники являются источниками моделирующего света). Такое разделение всегда обеспечивает более точную и целесообразную работу светом.

Конечно, этот метод можно применять и при освещении больших интерьеров, особенно при съемках с движения, что дает достаточную точность светораспределения. Однако наличие заполняющего (общего) света может дать лучший результат в зависимости от конкретных условий съемки.

Световая обработка деталей и фигур

С помощью одного только заполняющего света нельзя добиться четкой светообработки архитектурных форм декорации и деталей обстановки, нельзя передать общую форму фигур в движении. В подавляющем большинстве случаев при съемке сцен в декорациях оператор стремится к объемно-пространственному решению, то есть к светотеневому рисунку.

Для обработки рельефов декорации, обстановки (вещей) и фигур, располагая основной освещенностью, созданной заполняющим светом, необходимо пользоваться рисующим светом, моделируя форму моделирующим светом и широко используя контурный свет.

Световая обработка архитектурных форм декорации в основном заключается в том, чтобы путем раскладки светотени отработать, подчеркнуть ее рельеф.

Как правило, света (блики) накладываются рисующим светом. Моделирующий свет обрабатывает теневую сторону объектов съемки в том случае, если заполняющий свет не создал необходимой освещенности в тенях, вследствие чего и градация получилась неудовлетворительной. Возможна, впрочем, обработка рельефов сочетанием рисующего и моделирующего света.

Рассмотрим порядок освещения большого интерьера — зала с колоннадой и окнами (рис. 29а) и проследим световую обработку разных деталей этой декорации, учитывая, что нашей задачей является показать все объемы и рельефы данной декорации и осветить фигуры. Чтобы проследить раскладку светотени, условимся, что декорация окрашена однообразно в белый цвет.

Основной свет падает из окон, расположенных в правой стене; это и определит светораспределение.

1. Свет из окон. Свет падает широкими лучами и должен быть достаточно виден; световая полоса на полу освещенной декорации лучше всего видна, если свет падает несколько сзади и рефлектирует на поверхности пола; при падении луча от аппарата спереди свет будет различаться лишь при большой интенсивности.

Для обрисовки световой полосы на полу нужно найти оптимальный угол возвышения прибора и склонения луча: луч, направленный под углом 35—45° к плоскости главного луча зрения, даст наилучший эффект.

Площадь окна всегда должна быть полностью покрыта светом; для больших окон необходимо установить два спаренных прибора (при обязательном совпадении угла и направления луча). Сила света регулируется в соответствии с освещенностью, создаваемой заполняющим светом (рис. 29б).

Как правило, все световые пятна солнечного эффекта должны быть на белом равными по яркости. Освещенность находится в соответствии с направленностью светового потока и альбедо фактур.

2. Освещение колоннады. Хотя свет из окон и достигает левой колоннады, все же основной свет будет приходить справа. Форма колонны должна быть обрисована темным на светлом фоне или светлым на темном фоне. Так как в данном случае колонны расположены ближе к источнику света (окнам), чем стена, то правильней будет рисовать их светлым на более темном фоне.

Чтобы обозначить объем колонны, необходимо дать на ней некоторую раскладку светотени. Так как на колонны не падает прямой свет солнца из окна, то, очевидно, оттенение будет мягким.

Для получения заданного результата лучше всего установить приборы на лесах — справа сверху. Так как колонна достаточно высока, то один прибор не покроет всей высоты колонны, поэтому необходима установка спаренных приборов, лучше всего линз Френеля 350°, дающих достаточный по силе свет для белого.

3. Рельефы задней стены. Резкий рельеф в декорации смотрится только в том случае, если он обозначен тенью. На рис. 25 и 27 показано, как будет смотреться орнамент при прямом и боковом свете.

4. Фигуры. Расположив фигуры в поле солнечного луча, мы, естественно, должны создать на них принятый эффект. В кадре эффект смотрится правдоподобно в том случае, если соблюдена его идея; геометрическая же точность нужна лишь в том случае, если она чем-нибудь обусловлена. Так, например, луч, падающий по стене, бу-

дет точно обозначен по своей форме, а луч в пространстве — весьма неточно. Поэтому для достижения правдоподобности эффекта зачастую приходится нарушать точность естественного хода лучей: справа обрисуем контурным светом фигуры, но не будем подчеркивать их теней на полу (хотя рисующий свет и хорошо обрисовал фигуру, но все же правая сторона может слиться с фоном, а потому контурный свет здесь допустим).

Теневые части декорации и фигур необходимо осветить заполняющим и моделирующим светом. Освещение левой стены и пространства между колоннами и стеной лучше всего производить с помощью подвешенного сверху заполняющего света. Но вследствие того, что колонны в своей теневой части могут быть слишком темны, а верхний свет их недостаточно осветит, слева на лесах можно установить в качестве источников моделирующего света линзы Френеля.

Пространство пола, задняя стена и теневая сторона правых колонн также хорошо просвечиваются заполняющим верхним светом. Правая стена должна быть по контрасту к окнам более темной, чем левая, и внизу светлее, чем вверху; ее также можно осветить приборами, расположенными на левых лесах.

Более тщательная световая моделировка фигур производится приборами, расположенными спереди, чуть слева на некоторой высоте, чтобы не высвечивать темную (для перспективы) скульптуру на переднем плане. Передний свет не должен давать теней от фигур на пол, дабы не портить чистоты светового рисунка. Для этого нужно отрегулировать приборы по силе и направлению или же скрыть тени за фигурами.

Световой баланс должен быть установлен на основе принятой яркости для лиц актеров: наибольшая освещенность — за окнами (фон); следующая по силе — на колоннах; затем следуют блики на полу и задней стене; темная левая и еще более темная правая стена и, наконец, наиболее темные стороны колонн в тени. Скульптура на переднем плане будет черной.

В итоге освещения декорация будет иметь вид, показанный на рис. 29б.

Разработка светотонального эскиза кадра

Светотональный эскиз ни в какой мере не подменяет собой эскизов декораций, костюмов и реквизита, а является той основой, в соответствии с которой оператор, опираясь на найденное им световое решение композиции, определяет тональности (фактуры) материалов, декораций, костюмов и реквизита.

Оператор не пишет никаких экспликаций или операторских сценариев. Светотональные эскизы достаточно выражают сущность его работы над изобразительным оформлением фильма. В этих эскизах определяется изобразительный строй фильма, единство всей его изобразительной композиции.

Обычно операторы как бы суммируют в своих кадрах материалы художника-декоратора, художника-костюмера и других. Посредством

освещения приводя в некоторое изобразительное единство этот, зачастую разнородный материал, оператор снимает (фотографирует) кадр. Между тем необходимо, чтобы оператор с о з д а в а л и з о б р а ж е н и е, что лучшие операторы сейчас фактически и делают.

Совершенно ясно, что одним только освещением кинодекорации невозможно достигнуть подлинной светотональной художественной гармоничности всех кадров, составляющих фильм. Метод составления светотональных эскизов основных кадров фильма является единственным, при котором оператор может полностью выявить себя в фильме как художник изображения. Только в этом случае в руках оператора будет находиться основной изобразительный материал фильма, что позволит ему добиваться оформления светом в той художественной форме, которая подсказана сюжетом фильма и творческой трактовкой режиссера.

Работая по светотональному эскизу, оператор не только снимает все то, что будет поставлено в кадре, а (как мы уже говорили выше) подбирает, организует именно те материалы, которые дадут нужный характер изображения, нужный, задуманный оператором съемочный эффект.

Художники и мастера цехов предлагают тот или иной материал для реквизита, костюмов, декорации, ту или иную форму вещей, ту или иную фактуру. Назначение всех этих вещей и материалов — войти в целостную художественную композицию, в кинокадр. Совершенно естественно, что оператор может и должен расценивать все предложенные ему материалы и вещи только с точки зрения ценности их формы и фактуры для данного кадра или для фильма в целом. Оператор из всего этого материала должен изобразить кадр, сделать картину.

Режиссер также расценивает декорации, реквизит и бутафорию с точки зрения их изобразительной ценности. Для него важно их историческое правдоподобие, игровые возможности и соответствие этих вещей задуманной им композиции кадра. Поэтому отбор этих вещей производится чаще всего режиссером и оператором совместно. Подбор фактур производится только оператором; изобразительные качества материалов должны быть определены им с полным знанием дела и абсолютной точностью.

Подмена в этой работе оператора режиссером или художником, равно как и самоустранение оператора от этой работы, нарушает правильное течение технологического процесса съемки фильма и обнажает ответственнейший участок работы.

Самоустранившись от подбора фактур, оператор отдает себя на волю случая и является уже не организатором изображения, не полноценным художником, а техническим «съемщиком» чужих замыслов и идей.

В кадре и в фильме в целом мы ставим задачей создание ансамбля вещей. Под этим следует понимать сочетание тонов, фактур и поверхностей, обработанных соответствующим образом светом и показанных на экране.

Нужно помнить, что подбор материалов для съемки делается не для каждого отдельного кадра, а для всей картины. Так как декорации строятся для отдельных эпизодов, то при разработке эскизов необходимо исходить из всего изобразительного материала фильма. Каждый эскиз, очевидно, будет строиться на основе эскиза декорации и костюмов, учета мизансцены и света. Операторский эскиз может быть сочетанием всех элементов, тональная обработка которых должна быть произведена светом. С другой стороны, этот эскиз должен определять для снимаемой сцены фактуру и тональность декорации, костюмов и реквизита.

Операторский эскиз должен определять ту изобразительную форму, в которой будет передан на пленке, а следовательно и на экране, весь материал кадра.

Операторский эскиз — не окончательная схема, но последняя ступень к режиссерской композиции кадра, которая завершает всю работу, приводя в единство все элементы последнего.

Для разработки светотонального эскиза кадров фильма оператору (помимо принципиальной договоренности с режиссером об изобразительной трактовке данного эпизода) необходимо иметь: а) текст постановочного сценария, излагающий содержание данного эпизода; б) примерные мизансцены основных кадров эпизода, сделанные режиссером на репетиции; в) точный монтажный план (раскадровку); г) эскиз декорации; д) эскизы костюмов.

На основе всех этих материалов оператор разрабатывает светотональный или, как мы будем в дальнейшем именовать, операторский эскиз основных кадров сцены.

Основная задача операторского эскиза: 1) найти светотональную композицию как каждого отдельного кадра, так и всего эпизода; 2) найти решение кинетического построения кадра и ракурсы, органично связанные со светотональной композицией.

В качестве примера операторского эскиза разберем сцену в трактире из сценария «Моцарт и Сальери».

Основными кадрами, определяющими общую композицию отрывка, будут (придерживаясь пушкинского текста):

1) общий план трактира;
2) крупный план Моцарта у стола;
3) крупный план Сальери;
4) общий план Моцарта у рояля;
5) крупный план Моцарта у рояля.

Эскиз декорации показан на рис. 30.

Попробуем набросать композицию первого общего плана для четвертого кадра.

Моцарт у рояля — наиболее выразительный кадр по настроению и наиболее интересный по своей живописности.

Черная фигура Моцарта у черного открытого рояля является наиболее интересным решением кадра. Для выделения темных фигур лучше всего располагать их на сером фоне. Основываясь на этом, мы

можем определить цвета костюмов и основного реквизита: костюм Моцарта — черный; костюм Сальери — серый; черный рояль; темная скатерть на столе; темные занавески на окнах и т. п.

При обсуждении эскизов с режиссером был определен принцип работы большими тональными массами и построение эпизода, основанное на четком сопоставлении белого и черного.

Режиссер дал разработку мизансцены и основные положения фигур в кадре. Эскиз приобрел окончательный вид, и на основе его стало возможным разработать схему расстановки осветительной аппаратуры.

Порядок установки света

Первой производится установка заполняющего света. Так как по эскизу мы видим, что на стенах должно быть четкое распределение тональных масс при затемнении верхней части стен, то заполняющий свет для средней части декорации должен поступать от верхних подвесных светильников. Небольшое количество этого света нужно для верха стен и некоторое количество спереди, специально для кадра общего плана у стола.

Так как в декорации есть окно, то для того чтобы получить нужное светораспределение и тональность, после заполняющего следует установить свет эффекта. (Мы трактуем день как бессолнечный.)

Затем установим основной рисующий свет. Так как мы приняли принцип единого светового потока, рисующий свет будем создавать с помощью агрегатов широкого луча и достаточной интенсивности, то есть ДИГ с линзами Френеля. Для освещения стола и фигур будет достаточно одного ДИГ, направленного справа сбоку таким образом, чтобы он высветил фигуру Сальери и осветил часть стен и пола.

Последующий проход Моцарта освещать не следует, однако место его остановки хорошо осветить, как мы освещали стол; одновременно будет освещена и часть рояля. Для этого установим две параллельно направленные линзы Френеля. Обрисовка формы рояля достигается лучше всего с помощью проекции его на более светлый фон; для этого осветим стену и часть пола за роялем ДИГ 350-*мм* с рассеивателем, установленным спереди справа.

Так как свет на фигурах, особенно на Моцарте, обрисовывает только одну их сторону, необходимо высветить тень на лицах и фигурах, что может быть сделано моделирующим светом, то есть линзой Френеля с полуваттной лампой, установленной слева и несколько сверху.

Нужно также подсветить спереди фигуру Моцарта у рояля, рисуя ее полусилуэтом на фоне окна и стены.

Так как в декорации имеется окно, а фигура Моцарта проицируется на темный фон и в своих контурах сливается с ним, совершенно необходима установка контурного света на фигуры Моцарта и Сальери. Лучшие эффекты дадут линзы Френеля, установленные на лесах по задней стене декорации.

Слабый контурный свет нужен и для прохода Моцарта от стола к роялю.

Специально для освещения фона за окном должен быть установлен фоновый свет.

Таким образом установленный свет и его распределение в плане будет выглядеть примерно так, как показано на рис. 31.

Для установки светового баланса мы приняли, что наиболее ярким пятном будет окно, хотя оно должно в то же время давать представление о том, что день пасмурный.

Светлый фон стены должен быть несколько темнее лица. Рояль должен быть черным, но с проработанной фактурой. Общее тональное решение декорации намечено в эскизе как средняя тональность при достаточном контрасте черного и серого (то есть костюма и рояля по отношению к стенам).

Если мы примем беловатую тональность за основу для лица актера, то, естественно, окно будет белым, стены — от сероватого до темносерого, фигура Сальери — серая, фигура Моцарта — черная и рояль — черный.

На основе проведенных проб установим «ключевую» освещенность для лица Моцарта примерно в 100 футо-свечей (единиц) по Вестону, тогда стена за ним, будучи той же освещенности, должна быть покрашена такой фактурой, которая дала бы более низкую тональность, чем лицо. Окно должно быть примерно освещенностью в 120 единиц, рояль и костюм — 10—15, верх стен — 30—35. Контроль соотношения тонов можно также произвести путем замера относительных яркостей. (Цифры показаний даны условно.)

При установленном соотношении яркостей и при правильной проявке мы должны получить в снятом кадре примерно ту же градацию тонов, что и на эскизе, в чем, собственно, и будет заключаться решение задачи.

Не будем подробно разбирать установку света для остальных основных кадров данного этюда, заметим только, что принятая тональная градация и светораспределение общего плана должны быть продолжены и во всех остальных кадрах.

Теперь разберем случай освещения с видимым эффектом на примере той же декорации. Предположим, что сцена решается как ночная; очевидно, в духе эпохи будет освещение свечами. Расположим два подсвечника — один на столе, другой на рояле.

Наметим эскиз (рис. 32). Освещение должно быть построено совершенно иначе, чем для дневной сцены: стены уходят в темноту, поэтому необходима четкая раскладка светотени от видимого источника; верхний заполняющий свет не нужен, а смягчение тонов может быть достигнуто с помощью моделирующего подсвета. Задача рисующего света — создание такого светораспределения, которое воспроизвело бы раскладку светотени, свойственную освещению при свечах.

Контурный свет также не нужен, ибо он может разрушить впечатление эффекта. Создать подобное распределение света свечи одним светильником невозможно, так как свет от свечей расходится ради-

ально; поэтому только для сцены у стола нужно несколько линз Френеля, дающих пучковый свет. Расположить их мы должны таким образом, чтобы каждая из них, осветив фигуру или стол, отбросила соответственно тень. Для эффекта второго подсвечника также нужно несколько светильников. Свет должен быть наложен на стену с угасанием кверху и сбоку сзади — на фигуру Моцарта у рояля.

Очевидно, пространство между столом и роялем будет освещено слабо, так как свет от свечи быстро угасает на расстоянии.

Фигура Моцарта у рояля должна быть отработана моделирующим светом, а несколько светильников, установленных спереди и сбоку, помогут просветить тени и смягчить излишний контраст.

Для установления светового баланса необходимо производить регулировку освещенностей. При установлении светового баланса в декорациях с видимым эффектом яркость эффектного источника света во внимание не принимается. (Распределение света см. рис. 32.)

Техника подбора и освещения фактур

Кинокадр всегда должен представлять собой некоторую тональную гармонию. Сочетание и распределение тональностей в конечном счете определяет композиционное построение кадра. Характер и силу тональных градаций решает освещение, создаваемое оператором в кадре; естественная же тональность фактур служит основой для распределения тональных масс в кадре. Именно поэтому важнейшую роль в изобразительной композиции фильма играет подбор фактур и их тональности.

Подбор тональности и структуры всех необходимых фактур производится оператором на основе светотонального эскиза. Из эскизов должно быть видно, в каких тональных сочетаниях решается композиция отдельных кадров фильма.

В эскизах массовых сцен должны быть построены основные движения тональных масс, что определит фактуру костюмов для массовок, как это, например, очень удачно сделано в фильме «Александр Невский» — движение белого и черного в начальных кадрах «Ледового побоища».

В эскизах должна быть установлена окраска декорации в соответствии со световым эффектом, как это сделано в фильме «Богдан Хмельницкий» — сцена бала у Потоцкого (рис. 33), где тональность декорации позволила выгодно решить световой эффект канделябров.

Подбор фактур для киносъемки производится оператором с учетом следующих важнейших требований.

1) Ни одна фактура для костюма, декорации или реквизита не может быть подобрана изолированно, а подбирается в сочетании с другими фактурами, участвующими в построении кадра. Так, например, фактура и тональность костюмов могут быть установлены только в сочетании и в соответствии с фактурой и тональностью декорации.

Сочетание тональностей костюмов и декорации должно решаться на основе композиционных задач, поставленных перед данным кадром

или эпизодом. Так, например, в фильме «Суворов» в декорации кабинет Павла (рис. 34а, 34б) тональная композиция кадра была построена, как сочетание белого и черного, для чего и были подобраны черные костюмы для персонажей и введены черные фактуры (бархат, балдахин над троном) в сочетании с белыми (стены комнаты) и светлыми блестящими (золотой трон, серебряный мальтийский крест).

2) Для общей окраски декорации рекомендуется пользовать ограниченное количество колеров и проверенное фактурное покрытие. Ограничение количества колеров нужно для того, чтобы оператор точно знал альбедо каждой используемой фактуры для визуальной ее оценки (абсолютно необходимо постоянство выбранных красителей для основных колеров).

Альбедо колеров следует проверять как путем проб, снимая контрольную цветовую таблицу совместно с колером, так и фотометрически — путем сравнения по светлоте с десятитональной таблицей.

3) Хотя каждый оператор выбирает колеры по своему вкусу, все же можно рекомендовать именно те оттенки цветовых тонов, на которых легче всего вести визуальное наблюдение. Лучшие колеры те, визуальные изменения яркости которых пропорциональны их фотографическому коэфициенту; такими колерами для панхроматических эмульсий будут желтовато-красные и коричневые.

На синих, зеленых и серых колерах изменения в яркости, особенно при сравнении с лицом гримированного актера, отмечаются гораздо труднее.

4) Измерение светлоты цветового тона выбранного оператором колера позволяет делать покраску декорации или ее деталей в соответствии с заданным светораспределением.

Так, например, оператор М. П. Магидсон окрашивает соприкасающиеся углом стены в разные оттенки одного колера, достигая этим обозначения рельефа без затенения или высветления одной из стен, образующих угол.

5) Конечно, нельзя стандартизировать фактуры или окраску костюмов. Однако цветные материалы костюмов в интересах изобразительного эффекта должны быть разбиты соответственно светлоте по тональным группам и проверены фотометрической шкалой или путем пробных съемок.

6) Готовясь к съемке женских образов, следует подбирать тональность костюма под «цвет лица» актрисы, ибо лица выглядят различно в зависимости от тональности костюма и фона. Так, чтобы достичь «смуглости», всегда следует снимать актрису в светлом и на светлом; при темном костюме на темных тонах даже очень темный грим будет (по закону светлотного контраста) выглядеть «светлым».

7) Прямое переднее просвечивание всегда лишает материал видимых структурных качеств его поверхности, тогда как боковое освещение может очень резко выявить их.

8) Существует мнение, что грубая фактурная поверхность помогает достижению эффекта живописности. Однако в действительности достигнуть этого эффекта на грубых фактурах поверхности можно

лишь при смягченном свете, который получается от светильника, находящегося на большом расстоянии и перекрытого рассеивателями.

9) Яркость глянцевых и блестящих фактур находится в постоянной зависимости от угла отражения света по отношению к камере.

10) Правильно освещенные (не засвеченные до потери фактурности) глянцевые фактуры как бы просвечиваются в слое и поэтому создают впечатление некоторой глубинности фактуры. Глянцевые фактуры прекрасно подчеркивают форму, особенно округлости. Будучи расположенной в глубине кадра, просвеченная глянцевая фактура как бы «ведет» глаз и прекрасно показывает пространство кадра.

11) При освещении фактур следует помнить, что если в какой-то мере позволительна потеря фактуры в темном, то в белом потеря фактуры является технической безграмотностью.

Световой баланс

Для получения фотографического изображения существуют два метода работы со светом, совершенно отличные по пониманию технологических задач операторского освещения. Первый, «фотографический», метод основан на том, что интервал яркостей объекта и его освещенность принимаются за некоторую неизменную данность, а задача съемки сводится к тому, чтобы путем подбора негативного материала и соответственной экспозиции передать на пленке необходимую градацию тонов и тем самым воспроизвести объект.

Этот метод получил свою широчайшую разработку в фотографии. Все труды, посвященные учению о фотографическом изображении, построены на том, что интервал яркостей объекта задан фотографу, и фотограф должен изыскать пути к его воспроизведению. Для кинематографа эта система сохраняет некоторое значение лишь при съемке пейзажа и некоторых натурных сцен.

Современная техника киносъемки строится на диаметрально противоположном понимании задач, стоящих перед оператором. Интервал яркостей объекта и его освещенность не заданы оператору, а создаются им по своей воле.

Свет в руках кинооператора стал средством создания любой освещенности на объекте. Свет в сочетании с подбором фактур позволил создавать нужный интервал яркостей объекта и нужную градацию тонов. Таким образом вопрос экспозиции совершенно изменился, время выдержки стало в павильонной съемке постоянной величиной, регулируется лишь освещенность, которая, создавая необходимые фотографические яркости, и рисует объект на пленке.

Для того чтобы дать нормальный негатив, полностью воспроизводящий художественно-изобразительный замысел, оператор должен координировать работу следующих элементов: а) фактуры и тональности объекта; б) света (освещенность и актиничность, световой рисунок); в) пленки (чувствительность, контраст, цветочувствительность и прочее); г) лабораторной обработки.

Каждый из этих элементов при некоторой рационализации производства и наличии научно поставленного технологического процесса может и должен быть приведен к некоторой постоянной. Проследим, как это может быть осуществлено.

Начнем с самого основного — с материала фиксации изображения, то есть с пленки. Если оператор снимает в каждом отдельном случае на эмульсиях, имеющих различную, сильно колеблещуюся чувствительность и контрастность, он вынужден каждый раз менять систему освещения, по возможности приспосабливаясь к пленке и исправляя светом ее недостатки (смягчая свет, если пленка контрастная; увеличивая контраст света, если пленка вялая, и т. д.). При изменениях чувствительности оператор должен компенсировать ее снижение увеличением количества света и снижать освещенность при ее повышении. Эта работа всегда связана с изменением количества и ассортимента применяемой осветительной аппаратуры.

Принимая во внимание, что цифровые характеристики параметров пленки представляют собой относительные величины с условным и независимым от каких-либо других величин основанием, оператор может установить эту зависимость лишь опытным путем, на основании своих психо-физических ощущений. Так, например, изменение чувствительности пленки от 1000 до 5000° по Х. и Д. отнюдь не свидетельствуют о том, что увеличение освещенности на объекте должно быть проведено в том же отношении.

Нужно учесть, что одно изменение количества света не решает еще окончательно вопроса, так как тут вступает в действие третий элемент фактора — снимаемый объект и его светоотражательная способность (альбедо). Кроме того и освещенность и альбедо поверхности объекта выражены также в относительных величинах с условным основанием; эти величины должны найти некоторую «материальную форму» в сознании оператора. Во всех случаях оператору необходим некоторый опыт работы с каждым новым материалом; наличие этого опыта (возможность сопоставления ряда элементов) отложит в сознании оператора некоторое «материальное» представление об указанной величине и необходимой дозировке других элементов для получения требуемого результата.

Каковы же выводы?

В течение всего периода работы оператора над фильмом качество пленки должно быть абсолютно стандартным. Лабораторная обработка должна давать негатив определенных и точных параметров, что достигается применением метода сенситометрического, а не визуального контроля при машинной проявке. Однако введение сенситометрического контроля связано с необходимостью стандартных эмульсий, ибо только при машинной проявке по гамме оператор может ввести некоторую систему измерений и экспозиметрического контроля освещения.

Сенситометрический контроль и проявка по гамме обеспечивают стандартность негатива в том случае, если оператор «освещает» правильно, то есть устанавливает путем освещения то соотношение

яркостей на объекте, которое, будучи точно зафиксированным на пленку, передает существующий в действительности объект в художественной форме и обратно, проявка по гамме обеспечивает оператору возможность создавать светом на объекте ту градацию, которая необходима для лучшей художественной его передачи на пленке.

Если раньше сначала освещался объект, а затем искалась экспозиция (время выдержки) для того, чтобы правильно передать интервал яркостей объекта, то сейчас экспозиция является некоторой данной величиной, так как два элемента, ее составляющие,— время (скорость съемки) и количество света в единицу времени (светосила оптики) — практически являются постоянными величинами.

Съемка проводится при 24 кадрах в секунду и при полном открытии обтюратора. Перекрытие обтюратора допускается лишь в особых случаях (например поперечное движение объекта). Действующее отверстие объектива при современной оптике, дающей оптический результат при диафрагме 2,3—2,5, также в основном является постоянной величиной. Однако оператор свободен в выборе постоянного действующего отверстия (диафрагмирования) объектива.

Итак, освещением устанавливается количество экспозиционного света, а подбором тональностей объекта и освещением — интервал яркостей на объекте и градация тональных переходов.

Если рассматривать техническую задачу освещения как средство создания такого интервала яркостей объекта, который укладывался бы на прямолинейный участок характеристической кривой и тем самым на негативе достигалось бы правильное воспроизведение этого интервала, то для ее решения необходимо соблюдение двух условий:

а) стандартная проявка негатива до определенной выбранной гаммы;

б) некоторая постоянная величина яркости объекта в его главной сюжетной точке.

Для того чтобы при постоянном режиме проявки были получены постоянные и одинаковые плотности для главной сюжетной точки (в кинокадре ею является обычно лицо актера), последняя должна обладать некоторой постоянной яркостью, которая и будет определять количество света, поступившего (экспонированного) на пленку при принятом нами постоянном режиме съемки, то есть она и будет экспозицией.

Но для того чтобы получить негатив, нормальный по всему полю, нельзя ограничиваться только правильной экспозицией и проявкой одной лишь точки этого негатива. Необходимо установить на объекте такие освещенности (световой баланс), которые в соответствии с альбедо снимаемых фактур объекта дали бы такой интервал яркостей и в такой градации, которая всегда уложится на прямолинейном участке характеристической кривой данной пленки.

Довольно трудной, но возможной для решения задачей является исчисление необходимой яркости главной точки (нормально освещенного лица актера). Для ее решения необходимо провести ряд проб и замеров.

Зная фотографический коэфициент отражения принятого тона грима, необходимо (путем съемки проб) установить по рабочему экспозиметру ту освещенность, которая дает оптимальную плотность для главной точки (лица актера); эту освещенность нужно зафиксировать, считая ее для всех дальнейших съемок ключевым или исходным светом. Затем (также путем проб) следует примерно установить нижнюю и верхнюю освещенность, допустимую для данной эмульсии, отметив показания своего постоянного экспозиметра. Установление таких точек может быть произведено следующим путем.

Установив верхнюю и нижнюю границы яркостей для тональной шкалы из принятых 10 цветов при некотором стандартном источнике света, например, 500-*мм* ДИГ, мы изменяем освещенность поля, приближая или удаляя источники, при постоянном угле рассеяния (степень изменения освещенности при изменении угла рассеяния должна быть известна и измерена).

Произведя экспозиметром замеры освещенности и яркости поля, мы будем иметь две контрольные цифры; они, правда, не очень точны, но примерно ориентируют в освещенностях для главной точки.

Плотность негатива снятой шкалы промеряется на сенситометре; устанавливается предельная плотность (в которой прорабатывается фактура) и в соответствии с ней — предельная освещенность, учтенная по экспозиметру для белого поля.

При наличии предела в белом (для некоторой предельной освещенности) все другие тона будут (при тех же условиях освещения) менее яркими.

При съемке этой же шкалы определяется тот нижний тон, который прорабатывается при данных освещенностях для данного режима проявки. Определение минимальной освещенности с выработанной фактурой для темносерого поля можно установить также путем проб: сначала произведя съемку при освещенности, принятой для ключевого света, а затем — повышая ее до момента выработки фактуры в изображении. Найденная освещенность фиксируется и служит ориентиром для установки светового баланса.

Для решения вопроса об освещенностях, потребных для разно окрашенных поверхностей — от чисто белого до черного, нужно проверить, как они прорабатываются при принятом ключевом свете. Прежде всего необходимо произвести съемку шкалы черно-белых тонов при основной ключевой освещенности с отметкой тонального поля, соответствующего тональности лица актера в принятом гриме. На основе этого могут быть намечены пределы повышения и уменьшения освещенности для различных тональностей.

Таким образом световой баланс есть установление выбранного оператором интервала яркостей и градации тонов путем регулировки освещенностей на снимаемом объекте.

Световой баланс позволяет пропорционально уменьшать или увеличивать общую освещенность кадров в зависимости от заданного эффекта и требуемой плотности негатива, не изменяя градации

(контраста). Так, например, для ночных сцен может быть установлен ключевой свет в 35 футо-свечей, а для дневных солнечных — в 120 футо-свечей (в зависимости от чувствительности пленки).

В некоторых американских студиях принят обязательный стандарт ключевого света для всех операторов студии и для всех сюжетов. Это положение кажется нам вполне правильным, так как оно гарантирует постоянную плотность негатива, а отсюда и высококачественный позитив. Кроме того эта система абсолютно не ограничивает художественных возможностей оператора, ибо в конечном счете только градация тонов решает художественную сторону киноизображения.

Каждый оператор стремится к печати всего фильма на одном свету. Это возможно лишь с помощью некоторой регулировки плотности на главной точке негатива (то есть на лице актера) и соответственно правильной градации по всему остальному полю изображения. Только прямолинейный участок характеристической кривой передает интервал яркостей объекта в действительной их градации. Мы можем иметь тонкие негативы для ночных сцен и плотные для дневных, но они всегда будут обладать постоянным и соответствующим контрастом (градацией).

Вывод из всего вышесказанного напрашивается сам собой: только при условии стандартной пленки, сенситометрического контроля негатива и светотонального эскиза оператор может решить съемочную задачу, в которой неизвестным останется только одно — свет. Однако благодаря применению метода светового баланса и ключевого освещения и этот важнейший элемент, образующий художественную форму изображения, может быть разрешен технически достаточно правильно.

Наука всесторонне приходит на помощь оператору, освобождая его от кустарщины в области техники. Сейчас уже разработана научно обоснованная технология производственных процессов съемки, введение которой даст оператору возможность сосредоточить максимум своих усилий на решение художественных задач.

Лицо актера—эталон освещения

Как уже было сказано, ключевой свет, или основная освещенность, промеряется у лица актера. Это делается потому, что в большинстве случаев лицо актера на планах любого масштаба является главным объектом съемки. Тональность лица должна быть такой, чтобы на экране оно было не только видно, но и обработано светом так, чтобы была передана его объемно-пластическая форма; печать позитива (то есть установка света для копировки) производится в зависимости от плотности негатива на главной его точке.

Выбор лица актера как основы для создания освещения в кадре основан не только на том, что это главный объект, но также и на том, что это в конечном счете единственный постоянный по своему альбедо объект во всех кадрах фильма.

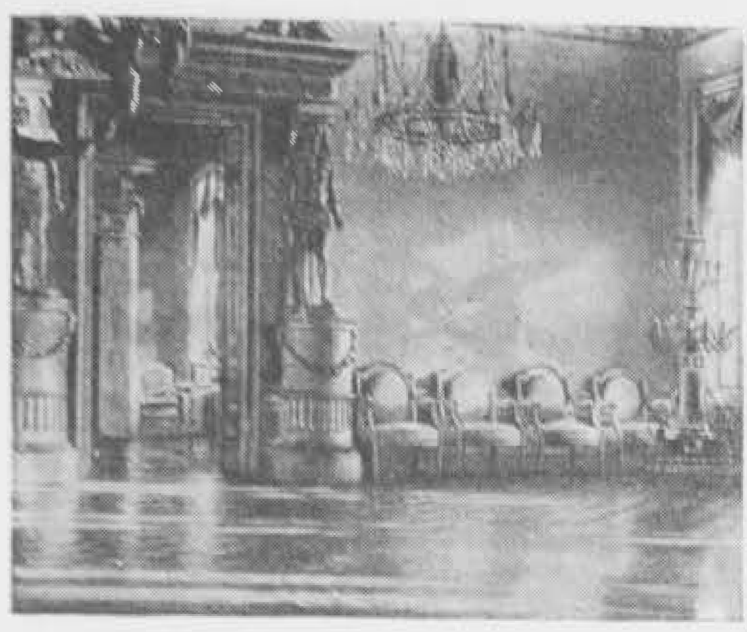


Рис. 25. Общий вид декорации. Схема падения света

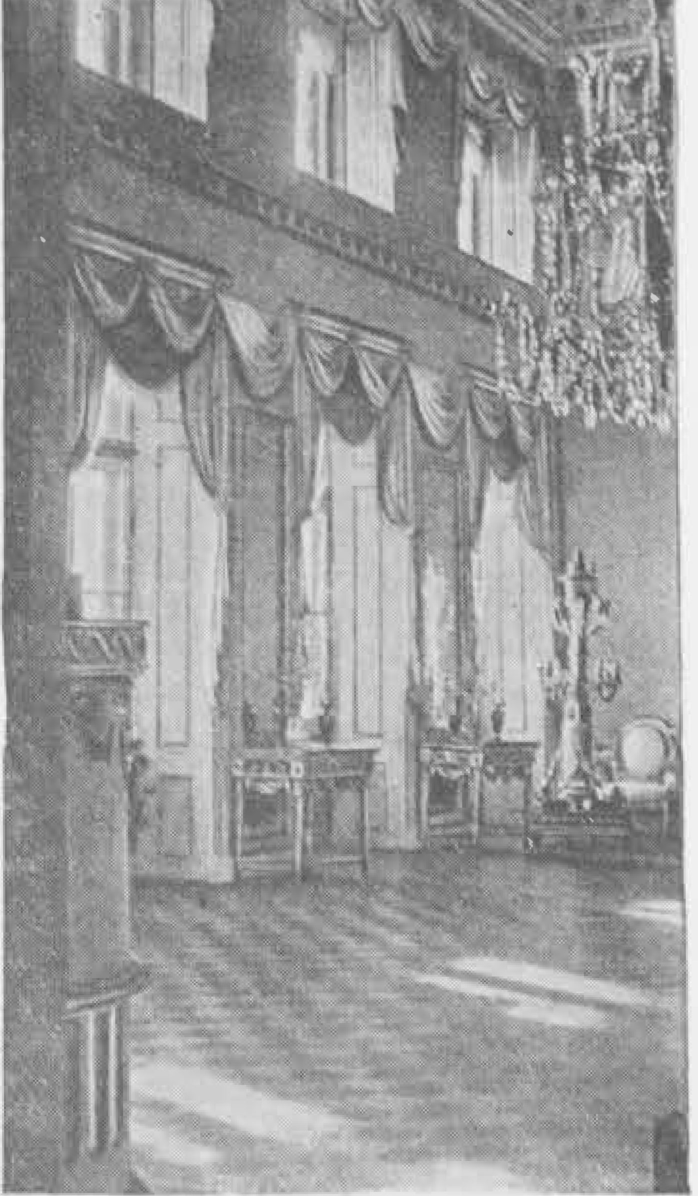


Рис. 26. Свет из окон

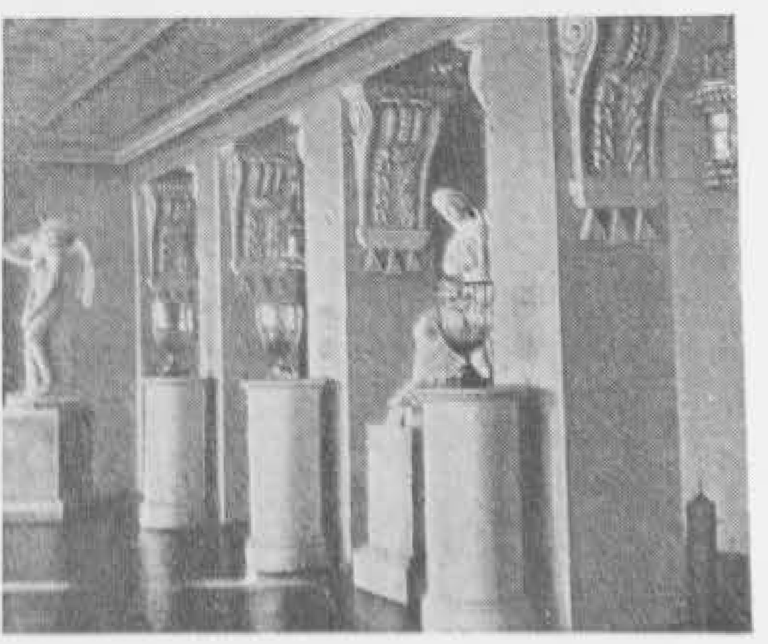


Рис. 27. Освещение колоннады



28. Освещение кадра

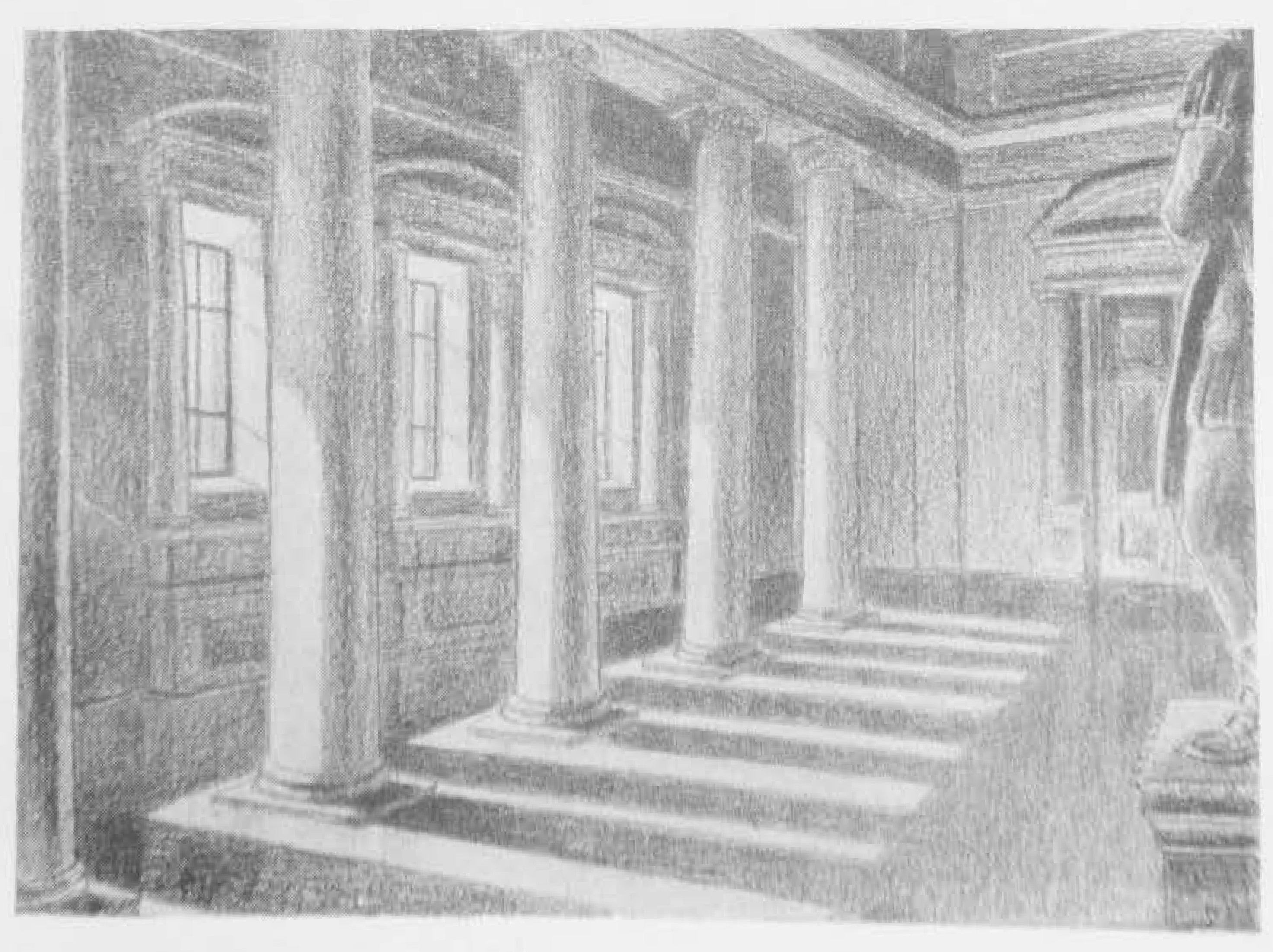


Рис. 29а. Разработка светотонального эскиза кадра

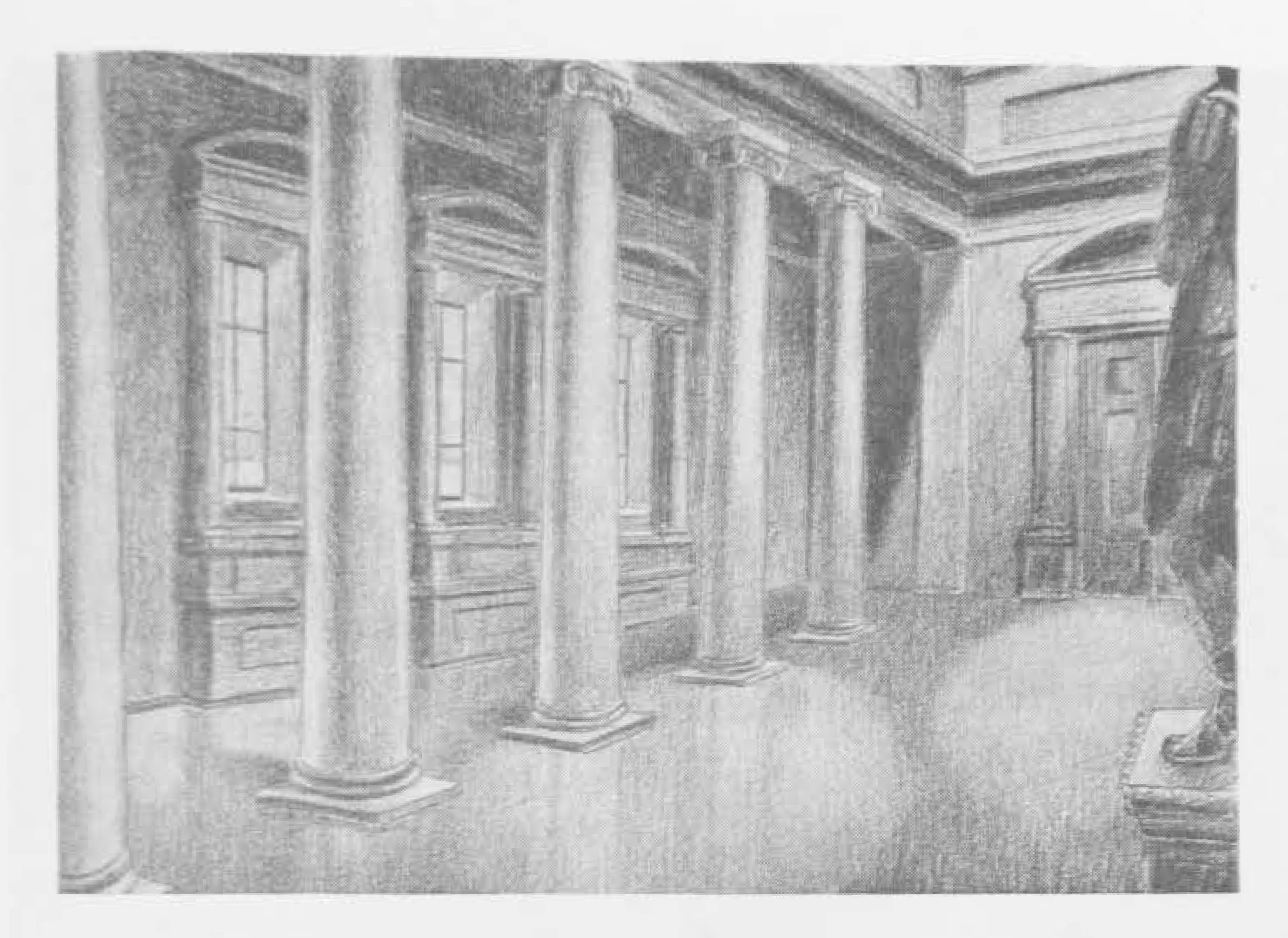


Рис. 29б. Разработка светотонального эскиза кадра



Рис. 30. Эскиз декорации „Моцарт и Сальери“

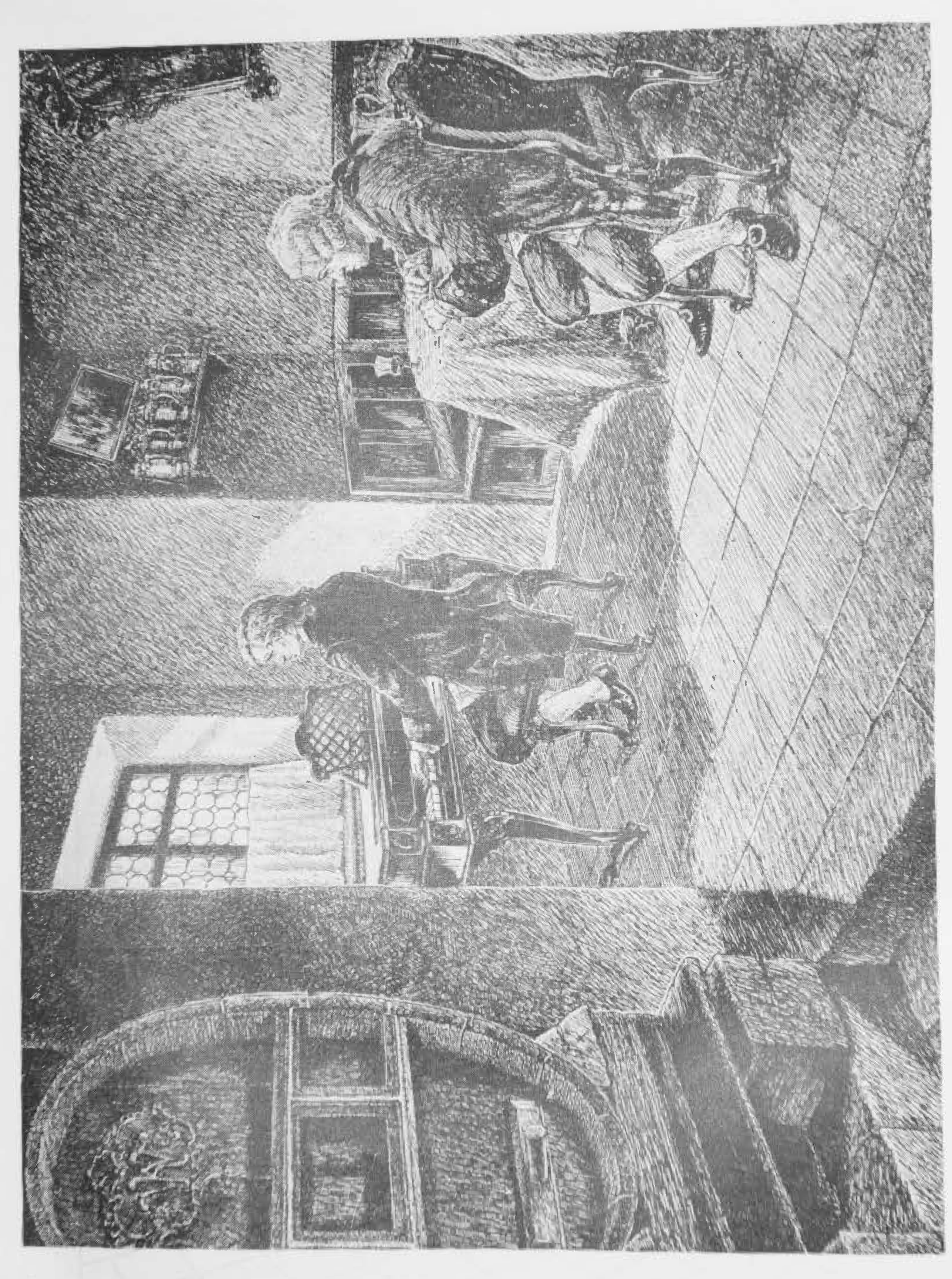


Рис. 31. Композиция общего плана в фильме „Моцарт и Сальери“ (дневной свет)

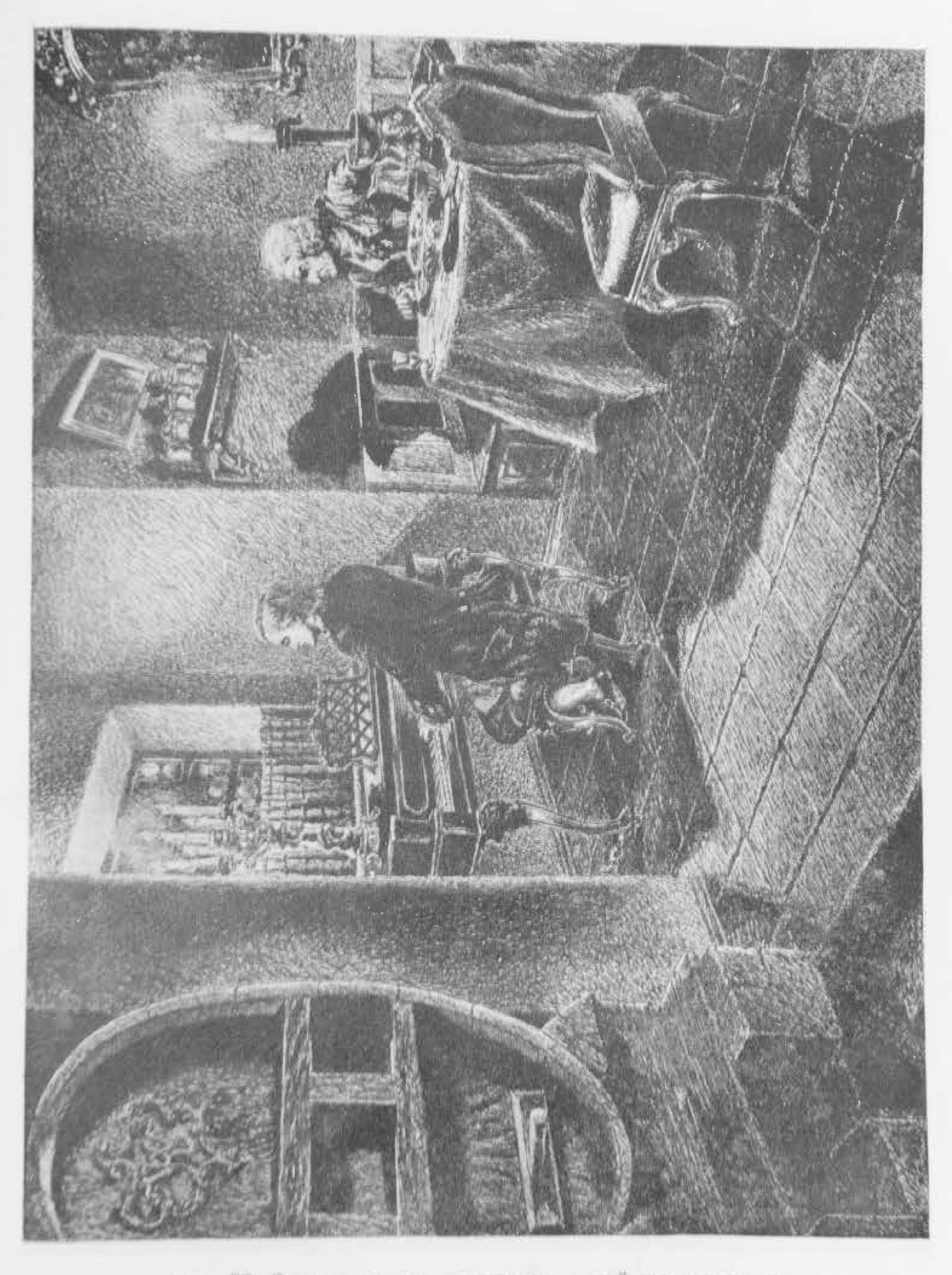


Рис. 32. Эскиз ночного освещения в той же декорации

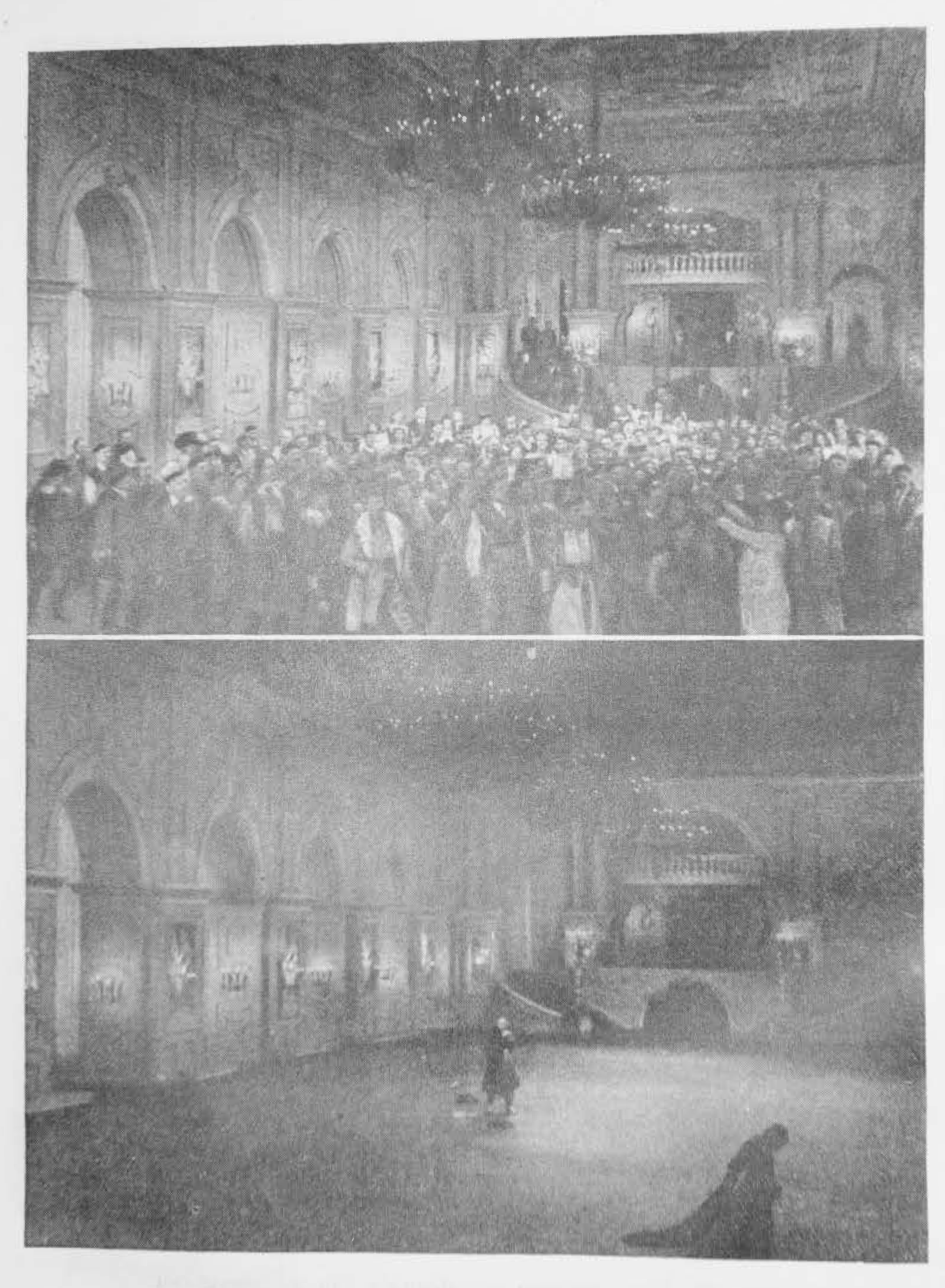


Рис. 83. *Ю. Екельчик.* „Богдан Хмельницкий"

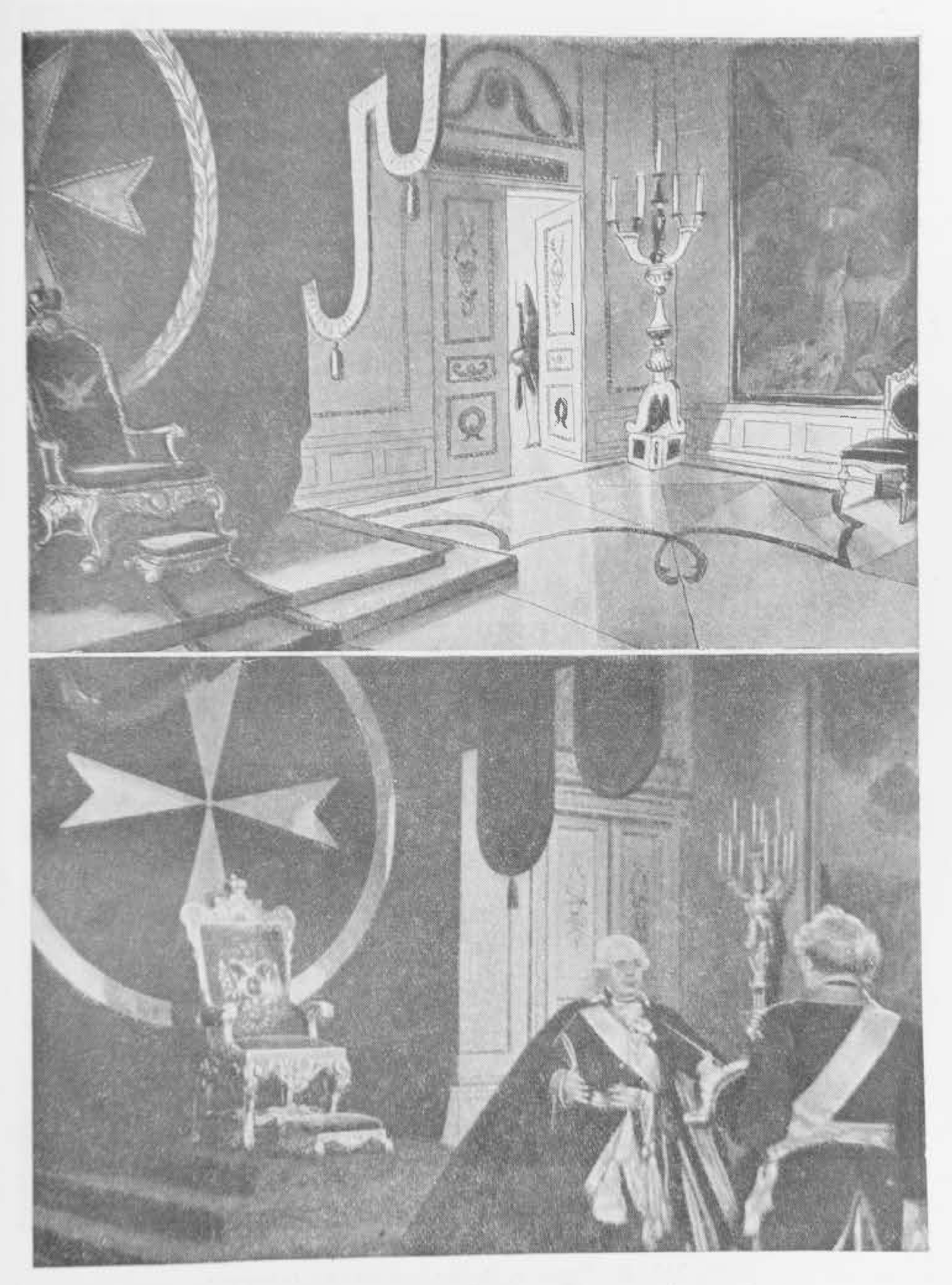


Рис. 34а. *В. Егоров.* Эскиз декорации (вверху)
А. Головня и Т. Лобова. Кадр из фильма „Суворов“

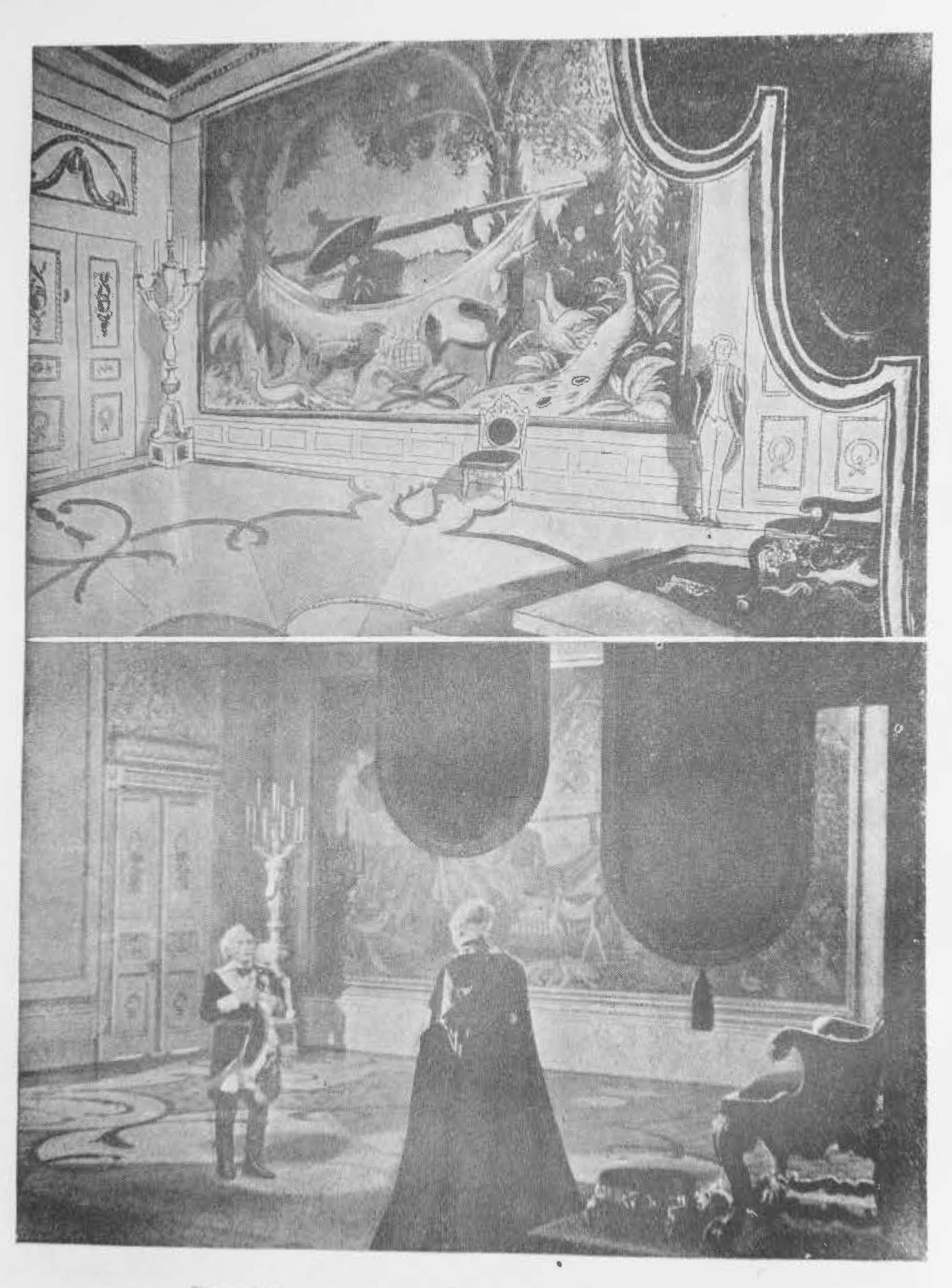


Рис. 346. *В. Егоров.* Эскиз декорации (вверху)
А. Головня и Т. Лобова. Кадр из фильма „Суворов"

Лицо главного актера или актрисы (загримированное гримом определенного и постоянного тона) будет той единственной фактурой, цвето- и светоотражательные качества (альбедо) которой точно определены и должны сохраняться неизменными из кадра в кадр как в течение съемочного дня, так и на протяжении всего съемочного периода *.

Возможность ориентироваться при установке освещения на лицо актера обусловлена стремлением к точности сохранения принятого тона грима. Лицо актера является для оператора основным ориентиром, по которому можно делать то или иное изменение освещенности.

Если известно альбедо фактуры грима, а путем проб установлена оптимальная освещенность, дающая на негативе постоянную плотность для нормальной дневной сцены, то мы можем найти для каждой данной пленки и каждой данной фактуры те освещенности, которые создадут на данной фактуре грима яркости, необходимые для получения таких плотностей на негативе, которые при печати на постоянном свету дадут в изображении (на позитиве) тональности, соответствующие примерно «вечернему эффекту» или «эффекту яркого солнечного дня». Установив эти освещенности, мы можем считать их основными ориентирами, позволяющими путем их регулирования вести работу в высокой (светлой), средней или низкой тональности.

Мы не устанавливаем здесь конкретные величины этих освещенностей, так как они могут изменяться в зависимости от параметров пленки, фотографической интенсивности света, альбедо грима, работы экспозиметра и т. д. Однако, будучи раз установленными, они должны строго соблюдаться. Замер освещенности производится, как правило, в орбите движения главного персонажа, причем эта освещенность (то есть направленный падающий свет) замеряется с помощью установки экспозиметра на место актера.

Введение метода светового баланса и установление ключевого света ставит в правильные отношения освещение и проявку.

При принятом нами методе оператор устанавливает тональность изображения путем освещения, а не путем изменения режима обработки негатива. Фотографический способ получения нужной тональности негатива путем недопроявки или запроявки нарушает правильную технологию обработки негатива и ведет к печальным результатам при печати массовых копий. Весьма неопределенные понятия «под вечер» или «под день» были в какой-то мере оправданы и понятны при ручной проявке; при машинной же проявке они совершенно бессмысленны и лишают оператора основного в его искусстве — создания тональной композиции кадра тех прекрасных нюансов тона, которые, собственно, и являются результатом художественной работы светом.

При съемке цветных фильмов особенно необходима абсолютно точная работа по созданию определенной освещенности объекта и тщательная установка светового баланса в кадре.

* Некоторые американские операторы применяют прибор особой конструкции с экспозиметром для контроля качества грима на протяжении съемочного дня.

Изменение светового баланса в процессе съемки кадра

Представим себе сцену, действие которой разворачивается на фоне окна или какой-либо другой яркой поверхности. Поскольку основной свет будет сзади, то для передачи естественного эффекта необходимо снимать фигуры актеров силуэтами или полусилуэтами. Однако возможен случай, когда по ходу действия необходим поворот актера к аппарату, дабы лицо актера, его мимика стали главным объектом сцены. При силуэтном или полусилуэтном рисунке зритель может недостаточно ясно увидеть работу лица актера; следовательно, при повороте оно должно быть достаточно освещено.

Но если дать излишнее количество света на актера, естественный эффект света на среднем плане потеряется. В подобных случаях пользуются реостатами-темнителями, позволяющими изменять освещенность на объекте в процессе самой съемки почти незаметно для зрителя.

В начале съемки кадра, когда актеры расположены спиной к аппарату, лучше всего осветить их спереди каким-либо агрегатом с выведенным реостатом, то есть сохранить заданное силуэтное или полусилуэтное изображение; при повороте актера к аппарату вводится реостат-темнитель и тем самым повышается освещенность лица актера. Когда актер снова отворачивается, реостат-темнитель выводится; в результате создается световой баланс, необходимый для хорошего рисунка среднего или общего плана.

Применение реостатов-темнителей полезно во многих случаях: при съемке с движения, при переходах актера из света в тень и т. п.

При переходах актера из света в тень безусловно необходимо сохранять полностью эффект тени, но вместе с тем часто бывает нужно, чтобы работа лица актера была показана при достаточной светлоте. В таких случаях, давая в тени слабую освещенность агрегатом с выведенным реостатом, оператор вводит реостат-тенитель в тот момент, когда актер занимает нужное по мизансцене положение и высвечивает его лицо.

То же самое следует делать при многократных передвижениях актера из света в тень (проход по коридору, в котором свет распределен пучками, и т. п.).

Реостаты-темнители применяются в тех случаях, когда, сохраняя общий световой рисунок декорации, необходимо высветлить лицо актера.

Установление интервала яркостей объекта

Установление интервала яркостей объекта необходимо для того, чтобы воспроизвести действительное соотношение яркостей светов.

Это воспроизведение может быть сделано в любой тональной гамме* — высокой, средней или низкой, но должно быть адекватно тональной гамме существующего в действительности объекта съемки,

* В СССР принято наименование «тональная гамма»; в американской кинолитературе то же понятие называют «световой ключ».

ибо только привычный для глаза натуральный интервал яркостей даст точное представление о месте и характере освещения объекта.

Установление единой тональной гаммы и единства эффекта особенно необходимо в связи с монтажным построением сцены в кинофильме. Удачно найденный эффект одного кадра отнюдь не является гарантией умелого воспроизведения этого, заданного уже эффекта во всем эпизоде, особенно смонтированном на крупных планах.

Правда, зритель, следя за событиями, происходящими на экране, часто прощает оператору и отсутствие единства эффекта и тональности, и несоответствие света и тональности общего и крупных планов.

Зритель силой воображения и ассоциативной памяти переносит впечатление от светотеневого эффекта общего плана на все остальные монтажные кадры эпизода и как бы принимает их. Однако «принятие» это мнимое: неполнота и противоречивость впечатлений по существу раздражают зрителя, лишают его полноты эстетического наслаждения при восприятии изобразительной части фильма.

Особенно эта дисгармония между кадрами заметна в сценах, снятых на натуре и доснятых в павильоне; например, сцена Маркопского боя в фильме «Георгий Саакадзе», где павильонные досъемки не совпадают по тональности и эффекту со снятыми на натуре кадрами.

Для установления интервала яркостей объекта надо прежде всего установить нижний порог освещенности. В чем сущность этой задачи.

Чтобы изобразить данный материал в определенной тональной гамме, нужно прежде всего определить, каков должен быть черный цвет и каковы конкретные условия его получения. Эти условия определяются фактурами, наличествующими в кадрах.

Возьмем два крайних случая: 1) нужно создать черный цвет в белой декорации; 2) нужно создать черный цвет в декорации с большими пространствами черных тонов.

Воспроизведение черного зависит главным образом от нижнего порога освещенности, определяемого количеством заполняющего света. Для изображения черного на белом потребуется значительно меньшее количество заполняющего света, чем для изображения черного на черном, так как количество потребного света зависит от альбедо фактуры. Черный тон, полученный в белой декорации, будет теневым, а полученный в темной — фактурным.

Если взять среднюю цифру освещенности для пленок в 2000° по Х. и Д. за 1400 люксов, то в белой декорации, имеющей коэфициент отражения в 0,50, на экране получатся черноватые тона при освещенности в 200—300 люксов. Для получения тех же черноватых тонов на темных фактурах освещенность в плоскостях, обращенных к аппарату, должна повыситься примерно до 2500 люксов; фактурная же проработка в тенях потребует еще большего повышения освещенности.

Из сказанного выше ясно, что количество установленного заполняющего света определяется его достаточностью для того, чтобы лицо актера (светлое пятно с коэфициентом отраженности 0,35) было изображено в нужном тоне. Следовательно, основной рисующий свет

светлым фактурам, особенно лицам, нужен лишь для создания необходимых дополнительных яркостей.

Устанавливая основной свет, нужно твердо помнить, что: 1) освещенность увеличивается арифметически, по закону наложения; 2) глаз неспособен точно определять пропорции изменения яркостей в связи с увеличением освещенности; степень освещенности устанавливается лишь экспозиметром.

Незнание оператором пропорций, в которых изменяются яркости объекта в связи с увеличением освещенности, влечет за собой излишнее повышение яркостей в светах и приводит к забитости изображения светом, неправильному по градации негативу, слишком резкому увеличению контрастов.

Освещение при цветной съемке

Вопрос о принципах освещения при съемках цветного фильма еще менее разработан, чем вопросы, связанные с освещением черно-белого изображения для экрана.

Между тем для цветного кино вопросы освещения решаются много сложнее и часто совершенно иначе, чем для нормального черно-белого фильма. Известно, например, что в черно-белом кино недостаточность освещения изменит тональность объекта съемки. В цветном кино тот же дефект освещения повлечет за собой не простое изменение тональности, а появление не существующего на объекте черного тона.

При цветной съемке отсутствие света дает черный цвет. Вот почему общая освещенность цветных объектов должна быть повышена в такой мере, чтобы в «самой густой тени» всегда вырабатывался до конца основной цвет объекта, иначе говоря, сила основного света должна быть значительно повышена (так, например, при съемке способом «техниколор» она повышается примерно до 400 футо-свечей).

В цветном кино совершенно по-иному ставится вопрос об обрисовке формы и передаче ощущения пространства. Если в черно-белом изображении обрисовка формы достигается распределением светотеней, то воссоздание формы в цветном изображении определяется соотношением цветов объекта и фона. Просмотренные за последнее время цветные фильмы показывают необычайную стереоскопичность цветного киноизображения, а отсюда — широту перспектив, открывающихся перед цветным кино. Где же искать ответа на вопросы, возникающие в период освоения цветного кино?

Было бы неверным базироваться только на опыте живописи, так как на экране мы имеем по существу не краску, а свет той или иной цветности.

Пока что свет в цветном кино рассматривается больше как технический фактор, чем как средство художественной выразительности изображения. Однако технология цветного кино показывает, что свету принадлежит основная художественная роль и в цветной кинематографии. Следовательно, оператор цветного кино должен создавать живописную форму цветных кадров так же, как он это делает в черно-белом фильме.

Для освещения кадров цветного изображения должна быть использована та же методика работы светом, которая выработана для черно-белой съемки.

Восприятие цвета с экрана еще совершенно не изучено. Каким образом в нем решаются вопросы цветного контраста, баланса цветов, восприятия цвета на расстоянии и т. п., говорить еще рано. Очевидно, цветоведение должно изучить эти проблемы в разрезе их приложения к цветному фильму.

Безусловно одно — работа оператора цветного фильма должна строиться на еще более высокой технической и художественной основе, чем работа в черно-белом фильме. Освещение цветного объекта — это не только создание достаточной освещенности для его репродукции, но и прекрасное средство художественного творчества.

Техника освещения цветного фильма очень быстро проходит все те этапы, которые были пройдены в черно-белом кино: сначала «плоский» свет для репродукции, потом «сплошной» свет с некоторой моделировкой и лишь совсем недавно начались первые попытки создания световых эффектов и обработки светом формы.

Сейчас на очереди стоит вопрос о роли света в создании цветотональной гаммы изображения. Свет должен внести в цветное изображение тончайшую нюансировку цветового тона, живую игру светотени, блики и рефлексы, воздух и тональную перспективу, словом,— ту жизненность, которой ему так недостает на сегодня.

Сухие резкие краски, четко разграниченные тональные поля, резкость цветных контрастов лишают еще на сегодня цветные кадры (особенно снятые в декорациях) той художественности, которую им, очевидно, сможет придать оператор, научившись передавать свет и воздух в цвете.

Мы видим для цветного кино те же две основные формы рисунка изображения — тональную и светотеневую, с явно доминирующей на настоящем этапе ролью тонального рисунка, характерного только односторонним усилением освещения (последнее ведет к изменению силы тона в пределах, возможных для данного цвета).

В работе над цветным изображением в основном сохраняется та же техника световой обработки декорации и фигур. Особую роль в цветном кино приобретает передний рисующий свет, так как при изменении методики световой обрисовки фигуры (ее уже не нужно вырисовывать на фоне так, как это делалось в черно-белом изображении) контурный свет теряет ту особую роль, которая была предназначена ему при создании черно-белого изображения.

ГЛАВА V

КИНОКАДР КАК КАРТИНА

Художник может достигнуть совершенства композиции своего произведения только в единстве его формы и содержания.

Задачей композиции кинокадра является равновесие отдельных его частей, их динамическое и перспективное соотношение, выделение основных форм движения, которые поясняют и подчеркивают смысл кадра и его взаимосвязь с другими кадрами эпизода.

Средствами композиции являются линии, формы массы и пространства, светотень и тон, движение, жесты, мимика, смысловая и сюжетная мотивировка, взаимосвязь фигур, предметы природного окружения и фон.

Эпизоды киносценария разбиты на ряд отдельных сцен, каждая из которых снимается на одном куске пленки. В монтаже эта пленка есть первичный основной элемент фильма — кадр.

В кадре протекает обыкновенно сюжетное действие. Тем же словом «кадр» в кинематографе обозначают каждую из картин, которую снимает оператор. Мы будем называть кадром изображение действия, снятое с одной точки непрерывно, независимо от того, снято это с движения или неподвижным аппаратом.

Кадр — динамическая картина, построенная в некотором формате и в определенных пропорциях. Оператор создает свою картину-кадр в некотором прямоугольнике с соотношением сторон 1 : 1,33.

Кадр как элемент сцены

Кадр по своему содержанию редко бывает законченным произведением — картиной, целиком раскрывающей сюжет. Чаще всего кадр — монтажный материал, элемент сцены, передающий часть ее содержания. Именно в силу этой своей особенности кинокадр строится не как замкнутая картина: в каждом кадре должен быть обеспечен путь для перехода к следующему монтажному куску, следующему эпизоду действия фильма.

Точка видения аппарата не обязательно статична; она может быть динамичной, аппарат может двигаться, может изображать не только то, что войдет в кадр при определенной точке видения и определенном угле зрения, но и то неограниченное пространство, которое он охватит в движении.

Вопрос об изобразительной интерпретации идеи произведения для оператора решается по-иному, чем для художника-станковиста или фотографа. Оператор не может, подобно живописцу или фотографу, быть единственным автором произведения — от замысла до выражения его в готовом фильме. Художник-оператор является участником группового творческого процесса, в итоге которого создается художественное произведение — кинофильм.

Изображение — часть выразительных компонентов фильма. Операторская работа — работа над изобразительной (оптической) стороной фильма и его технической фиксацией.

Идея, тема, сюжет заданы в сценарии; покадровое действие развернуто режиссером в мизансценах. Оператор снимает это на пленку. Если внимательно проследить весь творческий процесс создания фильма, станет ясно, что идея, сюжет и образы произведения, созданного кинодраматургом, воплощенного в драматическое действо актерами и режиссером, приобретают в момент создания фильма качества и особенности произведения изобразительного искусства. Это последнее превращение является результатом творческого труда оператора.

Мы называем этот труд творческим трудом художника кино, ибо от характера показа на пленке всего, что сделано автором, актерами и режиссером, зависит восприятие зрителем того, что задумано творческим коллективом создателей фильма, то есть то эмоциональное воздействие на зрителя, ради которого и велась вся работа.

Это устанавливает в качестве следствия и обратную связь: операторская трактовка кадра должна быть основана на идейной функции данного кадра, найденной в работе над сценарием и режиссерским планом.

Свойство кинематографа вести повествование не только словом, но и зрительными образами, развивающимися из кадра в кадр, определило принципы построения экранного изображения. Эти принципы отличны от принципов построения изображения в станковой живописи; художникам кино казалось бессмысленным восстанавливать в своем творчестве живописные композиции, противоречащие самой форме кинематографического рассказа.

Кадры, содержанием которых является одна сюжетная ситуация, должны быть подчинены законам единой изобразительной композиции. Это вытекает из необходимости показа действия во времени, в его сюжетном развитии, в многообразной и ритмической связи одного кадра с другим.

Группа кадров, представляющая собой единое развитие какой-либо темы (эпизод фильма), является как бы единой картиной; все ее построение должно быть подчинено тому или иному, но всегда единому композиционному решению. Операторская композиция отрывка

или эпизода определяется также стилевой направленностью фильма в целом. Отдельного смыслового и стилевого решения кадра не существует. Стилевое решение эпизода не может существовать без учета всего, что связано с произведением, частью которого он является.

Начиная поиски художественной формы кадра, оператор сосредоточивает внимание на вопросе о техническом единстве эпизодов. Светотональное, композиционное и оптическое единство есть результат и следствие тематического и сюжетного единства.

Но идею единства нельзя понимать механически. Единство стиля монтажной композиции отнюдь не означает, что в каждом из составляющих ее кадров должен быть повторен тот же свет, тот же оптический рисунок, то же композиционное построение; такой прием работы назывался бы не единством, а подобием. Под единством мы подразумеваем соподчинение всех композиционных форм, органичных для развития данной темы, данного сюжета.

В изобразительной трактовке сюжета можно встретить и построение по подобию, и построение по контрасту, и построение на световых и тональных стыках, и сочетание композиционных построений смежных кадров. Композиционное построение двух рядом стоящих кадров должно и может делаться только в расчете на последовательность показа и восприятия.

Отдельный кадр всегда является составным элементом монтажной композиции. Его построение определяется местом и значением этого кадра в эпизоде и фильме в целом.

Таковы предпосылки, на основе которых можно искать форму изобразительного построения кадра.

Время и кадр

Вторым положением, определяющим изобразительное построение кадра, является обязательность восприятия киноизображения в определенные и заданные временные промежутки.

Станковая картина предоставляет зрителю любой срок восприятия, необходимый ему для полного понимания темы, сюжета и идеи вещи. Иначе обстоит дело с восприятием кинокадра, рассматриваемого в определенный, всегда короткий промежуток времени.

Вот почему композиция кадра должна быть подчинена требованию быстрого и правильного восприятия, диктующего необходимость ясной и четкой подачи основного содержания кадра.

Изобразительная композиция кадра

Для работы над изобразительной композицией фильма необходимо определить содержание основных понятий, с которыми приходится иметь дело оператору,— изобразительной композиции фильма и композиции кадра.

Изобразительной композицией фильма мы называем организацию в кадрах фильма всего предметного и живописного материала в соответствии с его сюжетом и темой.

Композицией кадра мы называем организацию в этом кадре предметного и живописного материала в соответствии с общими задачами и изобразительным стилем всего фильма.

Композиция кинематографического кадра определяется тем, что фильм как художественное произведение воспринимается зрителем только через изображение действия на экране.

Кинематографическое экранное действие протекает как бы во времени и пространстве; организация действия во времени достигается монтажом, а организация пространства кадра характеризуется как внутрикадровым движением, так и движением самой камеры.

Всякая организация движения фигур и размещения предметов в кадре должна быть подчинена задаче развертывания действия в монтаже. Каждый кадр, за редким исключением,—только часть единой композиции, каковой является эпизод фильма. Элементами построения кадра, подчиненными композиции эпизода-картины, будут: а) свет и тональность, то есть наличие светотонального единства в эпизоде; б) движение фигур, переходящее из кадра в кадр, соответственно построению движения во всем эпизоде; в) ракурс, определяемый характером монтажа эпизода; г) что же касается до расположения предметов и частей фона, то их отбор и расположение диктуются необходимостью показа единства места всего эпизода и логикой смены точек и ракурсов в монтаже.

В учебных целях мы различаем два вида композиции кинокадра: операторскую и режиссерскую. Оператор организует все оптические (видимые) элементы кадра; режиссер организует все содержание кадра, его оптические, музыкально-шумовые, речевые и драматургические элементы. Совершенно ясно, что операторская композиция оптических элементов кадра подчинена сюжетно-драматургическим задачам фильма.

На этом и строятся нормальные творческие взаимоотношения режиссера и оператора.

Некоторые формы построения кадра

В подавляющем большинстве кадров фильма основным сюжетным и действенным объектом изображения является человек.

Сюжет художественного фильма обычно раскрывается через действие актеров в кадре. Поэтому все формы композиционных построений кадра основаны на стремлении наиболее выразительно показать актера (актеров) в определенной драматической ситуации.

Поведение актера в кадре определяется драматургической задачей; форма его движения и действия, а также способ его показа зависят от режиссерской композиции эпизода и фильма.

Предпосылки для построения каждого кадра будут обусловлены его драматургическим содержанием и местом в монтажном построении эпизода. Принципиальная форма построения кадра очень во многом определяется методом режиссерской композиции фильма.

Рассмотрим некоторые приемы, нашедшие себе применение в художественной кинематографии.

Монтажный и повествовательный методы построения фильма по-разному трактуют самую функцию кинокадра.

Для повествовательного («описательного») метода кадр вне зависимости от его «крупности» (масштаба показа объекта) является только «сценической площадкой» для актера; форма п о к а з а и построение кадра подчинены одной цели: ясному, неакцентированному видению действия актера.

Монтажный метод, исходя из принципа организации актерского действия (образа) лишь в монтаже, трактует кадр, как некую часть общей композиции сцены-картины и требует акцентированного построения материала в кадре. Кроме того этот метод требует динамической зрительно-выразительной формы показа актера, так как при этом методе драматургическая выразительность ищется не только внутри кадра (действие актера), но и в самой форме показа этого действия.

Идеалом монтажного метода (иначе мы назовем его кинематографическим) будет кинетичность кадра, идеалом описательного метода — его живописность.

На практике оба эти метода постоянно присутствуют и смешиваются в каждом фильме.

Но как мы уже сказали выше, независимо от метода, а вследствие самой техники построения фильма, каждый кадр (общий, средний или крупный планы) может быть правильно построен, лишь будучи воспринятым как часть целого эпизода-картины.

Увлечение самодовлеющей формой построения отдельного кадра может привести к изобразительной разобщенности кадров, лишающей режиссера и оператора возможности монтажно строить эпизод. Это самая досадная из творческих ошибок, так как искусство построения монтажной композиции можно считать высшей формой операторской и режиссерской работы над изобразительной частью фильма.

Для единства монтажной композиции нужно организовать все изобразительные элементы кадра-картины. Совпадение тональности или движения еще не решает вопроса: речь идет не о продолжении или совпадении тона или движения в ряде кадров, а об их единой композиции.

Существо вопроса состоит в трактовке крупного плана, как детали общего эпизода, и всех кадров, составляющих фильм, как единой картины, объединенной сюжетом, местом, временем и движением.

По масштабу главного объекта изображения в кадре — фигуры человека — в кинематографе принято наименование к р у п н о г о, с р е д н е г о и о б щ е г о планов.

Содержание этих понятий весьма условно: под крупным планом обычно понимается изображение части фигуры человека или только его головы; под средним планом — большая часть человеческой фигуры или фигура целиком; под общим планом — фигура человека на любом удалении.

Крупный план обычно бывает однофигурным построением, но может быть и двухфигурным. Средние планы могут быть однофигурными

и многофигурными. На общих планах может быть показано как движение одной фигуры, так и массовая сцена любого масштаба.

Основа кинематографического заполнения кадра есть построение движения, хотя могут быть и кадры со статическим построением.

Исходным для построения средних и крупных планов является общий план. Функция общего плана в построении эпизода может быть или локальной (когда общий план — только средство для показа места действия, само же действие разворачивается на крупных или средних планах), или масштабной (массовка, проезд, проход и т. д.).

Движение фигур на общем плане зависит от сюжетной задачи и материала, составляющего кадр.

В кадрах общего плана различаются построения глубинные и плоскостные. Глубинные построения часто строятся многопланово с расчленением расположения фигур в нескольких плоскостях, с выделением в переднюю часть кадра темных предметов или фигур для лучшей перспективы. Этот способ построения, с заполненным первым планом, весьма распространен в кинематографе для общих и часто для средних планов (рис. 35 *).

Кроме глубинного многопланового расположения фигур могут быть построения: а) с непрерывным движением по оси (главному лучу) в глубину или из глубины кадра; б) диагональные построения пространства кадра, где пространство пересекают по диагонали; в) горизонтальные построения, в которых движение располагается в глубине кадра перпендикулярно к главному лучу (оси).

Примером монтажа различных построений общих и средних планов может служить сцена «психической атаки» в фильме «Чапаев». Очень общий план движения массы по главному лучу на аппарат сменяется здесь диагональным поступательным построением движения, затем укрупнением, в котором движение идет прямо на аппарат, переходя в кадр, снятый с движения при построении массовки перпендикулярно к картинной плоскости. В последнем кадре фигуры построены в глубину от аппарата, движение идет поступательно, вместе с аппаратом. Вся композиция заканчивается построением, примерно повторяющим начало, но в значительно большем приближении; такая концовка дана как бы для противопоставления построенной параллельно сюжетной линии чапаевцев, показанных вперебивку на крупных и средних планах.

Один из кадров эпизода «психической атаки» строится двупланово как в сюжетном, так и в композиционном противопоставлении двух его компонентов. На первом плане — снятые со спины неподвижные чапаевцы, в глубине — движущийся на аппарат отряд каппелевцев.

Двуплановость и многоплановость — употребительные формы глубинного построения кадра; один из объектов располагается обычно на первом плане, а движение к этому объекту строится из глубины.

Диагональные и горизонтальные построения дают различные возможности показа материала. При диагональном построении видны две

---

* Рисунки к главе V см. после 96-й страницы.

стороны фигуры и четко читается движение; при нормальной оптике диагональное построение помогает сохранению постоянных масштабов фигур. При горизонтальном построении движения на аппарат или от аппарата мы видим только одну сторону фигуры, количество фигур различается неясно, они «перекрывают» друг друга (рис. 36).

Лучший показ количества и движения фигур на плоскости дает верхний ракурс. В случаях, когда сцена разворачивается в нескольких кадрах, монтажное укрупнение всякого построения должно продолжать движение и форму его с соблюдением взятого ракурса. При столкновении сюжетных ходов построение кадра неизбежно будет диктоваться этим столкновением.

При построении кадра может быть принята замкнутая или открытая форма. Замкнутая форма построения характеризуется как своеобразным «обрамлением» кадра соответственно расположенными фигурами, предметами архитектуры и т. п., так и методом построения фигур и их движением. При замкнутой форме построения движение протекает как бы среди кадра, не распространяясь в ширину: за кадром не ощущается ни пространства, ни массы.

Открытая форма построения кадра стремится, наоборот, создать ощущение протяженности пространства и движения за кадром, что помогает органичности переходов движения при укрупнениях (рис. 37).

Мы указали лишь наиболее типичные формы построения; в практике их существует множество, но нет нужды заниматься их классификацией. Следует заметить, что существующая повторность некоторых общеупотребительных построений объясняется отнюдь не стилевыми их признаками, а причинами технического характера. Так, например, неудобно снимать диалогический кусок с двумя актерами, поставив обоих в профиль к аппарату. Это неудобство породило систему двуплановых построений средних планов: одна затемненная фигура располагается впереди, спиной к аппарату, а другая — в глубине, прямо или по диагонали. Такое построение дает возможность показать взаимосвязь фигур.

Композиционное построение кадра определяется творческой манерой режиссера и оператора. Для С. Эйзенштейна и Э. Тиссе характерны многоплановые построения кадра с масштабной фигурой на первом плане и резким перспективным сокращением в глубину; движение масс строится четко тонально и линейно с ясным рисунком движения. Для фэксов и А. Москвина характерно горизонтальное построение, вынесенное на первый план действие, оптически и тонально заглушенный фон. Г. и С. Васильевы предпочитают диагональные построения массовых сцен и общих планов и обычное двуплановое построение актерских средних планов.

Мы перечислили лишь несколько наиболее характерных приемов построения кадра. Однако кинематография богата множеством приемов, и наши мастера проявляют неистощимую изобретательность в поисках новых и новых ракурсов и построений.

Построение кадра в известной мере определяет и построение его освещения.

Оптический рисунок изображения

Киноизображение рисуется объективом на пленке; поэтому, казалось бы, не может существовать особых различий в характере рисунка. Более «мягкое» и более «жесткое» изображения зависят от степени коррекции объектива или качества приспособлений, существующих специально для смягчения изображения, то есть нарушений точности фиксации на светочувствительном слое отраженного предметом света.

Такие нарушения точности сводятся в основном к изменению с помощью оптической системы кружка рассеяния (сферическая аберрация) или к изменению характера фиксации цветных лучей, отраженных объектом (хроматическая аберрация).

Но степень мягкости (нечеткости) изображения в кинофильме ограничена тем, что кинематографическое изображение — наиболее натуральный вид изображения вследствие наличия движения и речи. Поэтому в современной кинематографии мягкое изображение должно быть сюжетно оправдано. Немотивированная мягкость отдельных кадров ограничена в конечном счете характером зрительного восприятия природы при так называемом общем видении.

Видение человеком окружающего мира можно условно разделить на две фазы: а) «общее видение» и б) «рассматривание». «Вглядеться», «рассмотреть» — значит увидеть и зафиксировать в своем восприятии ряд структурных деталей формы и поверхности объекта. При рассматривании мы видим не «жестко», а четко и точно, тогда как при общем видении мы видим предметы не «мягко», а обобщенно. Это основано как на устройстве глаза и его способности к аккомодации, так и на характере восприятия зрительных образов.

Вследствие этого лучшими оптическими системами (объективами) оказались те, которые создавали рисунок изображения, наиболее близкий к характеру наших зрительных восприятий при условии общего видения. Объективы с излишне тчной передачей структурных особенностей объекта оказались непригодными, так же как и слишком малые диафрагмы.

Но качество оптического рисунка изображения зависит не только от оптики, которая послушно фиксирует объекты, на которые она направлена, и точно передает то, что она «видит». На характер оптического рисунка изображения оказывают решающее влияние свет и воздушная среда, в которую погружен объект.

Воздушная среда (не только на натуре, но и в павильоне) стала в кинематографе не только средством передачи воздушной перспективы. Свойство слоя воздуха изменять тональность, смягчать тональные контрасты, а при большой насыщенности (дым, пар) сводить их совершенно на-нет широчайше используется в кинематографе. Насыщенный воздушный слой (мутная среда) обладает рядом замечательных свойств. Насыщенный воздух растушевывает контурную линию, границу света и тени, образовавшуюся от направленного

луча, границу тональных полей. Это свойство воздуха, в сочетании с характером тени, получаемой от источника, дало возможность изменить степень резкости оптической передачи объекта.

Техническая «степень резкости» решила вопрос о возможности создания различной трактовки рисунка изображения, о двух приемах создания этого рисунка, которые в сочетании с другими элементами можно назвать «линейным» и «живописным». Понятия линейности и живописности весьма не точны. У одних авторов они отождествляются со стилевыми признаками, у других — только с манерой изображения; в конечном счете они связаны с развитием техники рисунка и являются развитием той или иной технической возможности данного искусства.

Если искать в понятиях живописности и линейности только техническую характеристику манеры изображения, то правильным будет утверждение, что основное отличие одной манеры от другой заключается в различной обрисовке контура: линейность характеризуется законченным контуром (чертой), живописность — растушеванным контуром, мягкими незаметными переходами.

Но следует сразу оговорить, что кинематографическая живописность имеет свои ограничения, связанные как с техникой рисунка, так и со зрительным его восприятием. Во-первых, кинематографический объект (фигура) находится в движении; во-вторых, объект этот должен постоянно сохранять тождественность с реальным объектом (достаточную для его узнавания и рассматривания его действий) и ограниченное время экспозиции на экране.

Самый факт движения в кинематографическом изображении родил новую возможность освещения пространства: просвеченный воздух, оживший благодаря движению среды и фигуры в этой среде, изменяющейся тонально не только в переходах из света в тень, но и благодаря законам воздушной перспективы, наполнил кадр-картину, сделал ее необычайно реальной и вместе с тем более живописной, чем неподвижные пятна тона или цвета.

Таким образом понятия «линейной» и «живописной» манеры в кинематографе получили новое содержание, вытекающее из средств самого искусства.

Эти термины далеко не точно характеризуют явление, ибо линейность для кинематографа весьма условна, а живописность имеет слишком различные толкования. Принимая эти понятия как существующие в изобразительных искусствах, мы оговариваем, что не вкладываем в них стилевых признаков.

Глубина резко изображаемого пространства

Объектив не обладает такой способностью аккомодации, как глаз, переводящий фокус с дальнего плана на ближний, «всматривающийся» в ту или иную деталь объекта.

При съемках средних или крупных планов обычно с достаточной резкостью изображается ограниченная передняя часть пространства;

глубина кадра рисуется с постепенным смягчением, вплоть до потери всякой формы.

Нерезкость глубины фона примерно соответствует нормальным условиям рассматривания глазом в тех случаях, когда взгляд человека сосредоточен на ближнем предмете. Вследствие этого глубина рисуется недостаточно четко (нерезкость фона в крупных планах обычно не мешает видению главного объекта).

Иначе обстоит дело со средними планами и особенно с многофигурными глубинными построениями: нерезкость глубины иногда мешает восприятию, поэтому смягчение ее должно делаться весьма осторожно.

Иногда мы видим в глубине кадра весьма туманную движущуюся и говорящую фигуру. Попытка оправдать такие построения живописными задачами далеко не всегда убедительна: большею частью это не «художественный прием», а отсутствие необходимой технической чистоты. Конечно, смягчение глубины резкости абсолютно допустимо, но важны лишь пределы, которые невозможно точно указать (они могут быть подсказаны в каждом отдельном случае только художественным чутьем оператора). Важен также вопрос об освещении нерезко снятого пространства.

При нерезком изображении тональность все меньше ассоциируется с конкретной формой, часто выступая лишь в качестве пятна Эти пятна тона, подчиненные основным законам восприятия тональности (белое смотрится раньше темного и т. д.), могут очень легко разрушить композицию кадра. Это особенно неприятно, когда контуры только намечают форму предмета, когда последний узнается, но в совершенно искаженном виде, когда фон воспринимается только в качестве тональной массы, иногда своеобразной, но не связанной с ассоциациями о конкретных предметах.

Пестрота фона особенно опасна в натурных кадрах, где внезапно выступают непогашенные тона ярко освещенных деталей. В этих случаях незаменимы черные и серые тюли, создающие как бы воздушную среду, которая удачно гасит слишком яркие (белые) тона.

Пространство и движение в кинокадре

Тема пространства в кинематографе объединяет группу вопросов: часть из них касается лишь изобразительной техники; большинство же связано с композицией пространства и организацией его в фильме.

Возможность изображения пространства в кинокадре обусловлена фотографической сущностью киноизображения (его технической способностью воспроизводить движение фигур и предметов).

Если в живописи и графике мы имеем дело с двумя видами перспективы — линейной и воздушной (тональной), то в кинематографе можно говорить о третьем виде перспективы — перспективе движущихся фигур и предметов при неподвижной камере и общей перспективе объекта при движущейся камере. Мы называем эту перспективу кинетической.

Линейная перспектива в кинокадре

Современные применяющиеся в кинематографе объективы дают на пленке перспективно-правильный рисунок. Поэтому в кинокадре пространство воспроизведено примерно в таком же виде, как его наблюдает глаз.

Кадр-картина — изображение, сделанное всегда с одной точки и при одной линии горизонта. Этим оно отличается от живописной картины, творец которой волен ввести несколько точек зрения и соответственно несколько горизонтов.

Обычно оператор не работает над линейной перспективой кадра; исключение составляют случаи работы в специально построенных декорациях с условной перспективой (декорации, в которых предметы расположены в нескольких горизонтах, или декорации с искусственной перспективой, основанной на изменениях масштабов).

Применение широкоугольной или телеоптики, искажающей привычную перспективу, является единственным следствием некоторых особенностей восприятия человеком пространства.

Нормальный угол ясного зрения неподвижного глаза — примерно 23°; наши привычные представления о масштабных соотношениях и перспективе соответствуют именно этому углу зрения. Объективы с фокусными расстояниями в 35, 50, 75 *мм*, имеющие угол охвата по горизонтали 38, 27 и 18°, являются именно теми объективами, которые рисуют на пленке и экране привычные для нас соотношения. Объектив в 25 *мм* имеет угол охвата 51°, а объектив в 250 *мм* — 5,5°; поэтому изображение, нарисованное такими объективами, значительно отличается в масштабных соотношениях изображаемых предметов от привычных нам представлений, хотя перспективно эти изображения построены вполне правильно.

Это явление особенно заметно при острых ракурсах. Поэтому в остроракурсных кадрах фигур (когда не требуется искажения перспективы) можно рекомендовать применение более длиннофокусной оптики, чем обычно.

Применение широкоугольной оптики при съемке крупных планов фигур имеет то же обоснование, что и сознательное искажение перспективных соотношений в живописи. Живописец, стремясь наиболее ясно и значительно показать фигуру на фоне пейзажа или архитектуры, пишет эту фигуру в одной перспективе, а фон — в другой, как бы отдаляя и одновременно расширяя его. Объективы в 25 и 28 *мм* дают примерно тот же эффект: ясную выпуклую фигуру на широком, к тому же оптически резком фоне.

При движении фигуры широкоугольная оптика слишком обнажает техническую сторону изображения, показывая искаженные масштабы — уменьшенные фигуры при движении на аппарат или от аппарата (вдоль оптической оси).

В отличие от глаза, обладающего способностью аккомодации, оптика рисует пространство не с одинаковой резкостью. Глубина резко изображаемого пространства зависит от точки наводки, фокусного

расстояния и диафрагмы объектива. Впечатление глубины мы получаем только от резко изображаемого пространства. В зависимости от степени резкости остальное пространство может смотреться как иллюзорно глубинное или превратиться в беспредметный плоский тональный фон.

Кинетическая перспектива

Впечатление глубины пространства в кинокадре значительно сильнее и реальнее, чем в каком-либо другом изображении (за исключением, конечно, стереоскопического). Происходит это вследствие того, что киноизображение передает движение. Лучшим ориентиром масштабных соотношений является человеческая фигура. Передвижение фигуры среди какой-либо обстановки конкретизирует пространство; среда и предметы в сочетании с человеческой фигурой воспринимаются не как изображение, а как реальность.

Движение на экране изображенной нами фигуры (одушевленного или неодушевленного предмета — безразлично) мы различаем по следующим основным признакам: 1) движение фигуры относительно каких-либо предметов, причем эти предметы могут быть неподвижными или также двигаться; 2) движение фигуры относительно какой-либо видимой среды (воды, дыма); 3) масштабное изменение приближающейся или удаляющейся фигуры, даже при условии невидности среды; 4) привычные движения фигуры, характеризующие движение (передвижение ног, вертящееся колесо); в этом случае может отсутствовать и видимая среда и передвижение тени (например, совместное движение фигуры и камеры на нейтральном фоне или в мультипликации); 5) передвижение фигуры в поле зрения камеры, определяемое относительно рамок кадра при неподвижном аппарате.

Закон относительности перспективы, выдвинутый проф. Рыниным и сформулированный им так: «если тело движется в пространстве по какому-либо закону при неподвижном киноаппарате, то изменение перспективы его на кинокадре будет таким же, как если бы аппарат двигался по тому же закону, но в обратном направлении при неподвижном теле», правилен математически, но не точно ориентирован практически.

Движение аппарата не может создать того же впечатления, что и движение предмета. Представим себе случай движения предмета, помещенного в какую-либо среду, например, авто, движущееся среди улицы, обставленной рядом домов. При неподвижном аппарате перспектива зданий останется неизменной, изменится только перспектива авто, при движении же камеры будет изменяться и перспектива зданий.

Поэтому закон кинетической перспективной относительности, имея значение для расчета масштабных соотношений, не всегда может быть практически применен в съемочной работе; применение его возможно лишь в тех случаях, когда в кадре имеются реальные предметы, расположенные многопланово и имеющие собственные признаки движения.

Вместе с тем кадры, снятые движущейся камерой, создают наилучшее впечатление реального пространства. При движении камеры благодаря непрерывному изменению точки зрения в поле нашего зрения происходит смещение предметов друг относительно друга; это смещение делает видимым пространство между предметами, тем самым необычайно конкретизирует его: мы видим не только масштабы, но и расстояния.

Кроме того, очевидно, в процессе движения камеры создается момент приближения к условиям нашего бинокулярного зрения. Глаз может видеть предмет не с одной точки и не только одну его сторону, а как бы с двух непрерывно сменяющихся точек; предмет просматривается в двух плоскостях примерно так, как видит его каждый наш глаз; при этом процесс своеобразного двухстороннего рассматривания идет непрерывно.

Явление это не исследовано, но наблюдение кадров, снятых движущейся камерой, показывает, что они стереоскопичнее таких же кадров, снятых со статической точки.

Особенно стереоскопично смотрятся кадры, в которых светотенью правильно сделаны объемы и наличествуют видимые линейная и тональная перспективы.

Ясная стереоскопичность наблюдалась нами в кадрах с многоплановым расположением предметов при движении как вдоль главного луча, так и параллельно картинной плоскости, например, проезд вдоль леса в фильме «Баллада о комиссаре» (оператор Ю. Фогельман) и съемка с вагонетки в фильме «Новые похождения Швейка» (оператор М. Магидсон).

Движение камеры совершенно по-новому ставит вопрос о пространстве в киноизображении.

Кинокадр никогда не воспринимался как замкнутая станковая форма; отсутствие рамки само по себе разрушало границы кадра; формат динамического прямоугольника, в который приходилось укладывать любой материал, также не располагал к статике.

Кроме того отдельный кадр почти никогда не был самодовлеющим сюжетно или изобразительно. Пространство существовало и в кадре и за кадром; пространство организовывалось в монтаже, в кадросмене общих, средних и крупных планов.

Поэтому камера (движущаяся в пространстве вместе с объектом съемки по вертикали, горизонтали и в глубину) не только расширила возможности кинематографа, а просто по-новому поставила их.

Двухмерный перспективный кадр-картина уступает место новому кинетическому, движущемуся в пространстве кадру.

Сейчас речь идет уже не о движении фигуры в пространстве и даже не о движущемся пространстве (панорама), а именно о движении в пространстве.

Движущаяся в пространстве камера позволила решить весьма сложную проблему построения актерской работы в фильме.

Известно, что только крупный план позволяет зрителю увидеть внутреннее состояние актера, выраженное через мимику лица. Вместе

с тем обязательность реалистического действия на экране заставляет переходить на общие планы, где теряется «видность» лица актера и обедняются его игровые возможности.

До последнего времени чисто технические условия заставляли допускать некоторую условность в построении крупного плана, ограничивать свободу актера.

В силу этого крупные планы стали для оператора поводом для станковых композиций. По световому оформлению они строились в расчете на эффект, требующий неподвижности актера, в итоге получалась фотокарточка, почти лишенная признаков движения, выработался особый стиль фотографии, манера условного, лишенного динамики статического света. Снятый в движении крупный план ставит по-новому проблему освещения лица и фигуры актера; основными принципами освещения становятся естественный эффект и смелая смена света и тени на лице и фигуре, то есть то, что является по существу кинетическим, кинематографическим светом, а не фотографическим или живописным.

Смена света, движения в свету, о которых мы говорили выше, должны быть осуществлены и при съемках на крупных планах.

Нужно различать два основных вида решения пространства в кинематографе: панораму и движение камеры в пространстве.

Мы характеризуем панораму как съемку с неподвижной точки при вращении камеры по горизонтали или вертикали: панорама — «оглядывание» пространства с одной точки. При панорамировании не изменяются масштабные соотношения в кадре; масштабные изменения вызываются только степенью отдаления предметов или их частей от картинной плоскости кадра. При вертикальной панораме, при неизменной линии горизонта изменяется ракурс для отдельных положений объекта в кадре. При горизонтальной панораме линия горизонта не изменяется: панорама лишь расширяет угол зрения камеры, давая в итоге как бы вытянутую по горизонтали или вертикали картину.

Таким образом панорама не вносит ничего принципиально нового в проблему решения пространства в кинокадре.

Движение камеры в пространстве

Движение камеры в пространстве ограничено только техническими возможностями проведения съемки.

Камера устанавливается и на поездах, и на автомобилях, и на самолете; хроникеры снимают камерой с руки, панорамируя и двигаясь за объектом. В художественной кинематографии для движения камеры сконструированы специальные краны и тележки.

Основные виды движения камеры при съемках художественных фильмов таковы:

1) Отъезды и наезды (движение камеры вдоль главного луча зрения). Функция отъездов и наездов — изменение масштаба объекта, обеспечение возможности безмонтажного перехода с крупного на общий план и наоборот.

2) Проезды, то есть движение камеры по прямой линии параллельно картинной плоскости или вдоль главного луча. Иногда проезды являются как бы панорамой, сделанной с подвижной точки с целью сохранения неизменного масштаба объекта (обычно актера) и обеспечения ему свободы передвижения в пространстве.

Проезды обеспечивают съемки крупных планов в движении. При съемке «проездом» возможно некоторое удаление актера от аппарата или приближение его к аппарату. Проезды характерны движением по прямой; изображение, полученное при съемке «проездом», имеет постоянную линию горизонта.

3) Динамическая съемка (съемка камерой, установленной на кране) позволяет двигать камеру по вертикали и горизонтали вперед и назад, вращать по оси, то есть осуществлять все возможные виды движения, сохраняя при этом постоянный масштаб изображения актера. Движение камеры при динамической съемке ограничено только конструктивными качествами крана и наличием приспособлений для движения.

Правда, операторский кран не может совершать неожиданных и произвольных движений: все передвижения актера и крана должны быть заранее точно продуманы и технически подготовлены, но это ничуть не снижает эффекта, а требует лишь продуманной и осмысленной работы оператора.

Динамическая съемка — подлинное движение камеры в пространстве; при этом движении возможно изменение ракурсов и масштаба изображения объекта. Динамические кадры создают впечатление реальности пространства и глубины кадра; при динамической съемке в зависимости от творческих задач могут непрерывно меняться условия освещения.

Композиция света в динамических кадрах строится не живописно, а пространственно; при движении возможны переходы фигуры из света в тень, на светлых и темных фонах.

В сочетании с динамикой света динамика кадра дает наиболее удачные решения в смысле передачи пластических форм материала, а следовательно, и драматургической его выразительности.

Динамический и панорамный способы съемки выводят киноизобразительность из замкнутых рамок станковых композиций и по-новому ставят вопросы световой и композиционной конструкции кадра; пространство кадра трактуется не как ограниченное рамкой картины, а как реальное пространство.

Тональная перспектива

Реальность содержания фильма подсказывает обязательность воспроизведения реальной обстановки действия в реальном пространстве. Впечатление реальности пространства кадра обусловлено оптическим воспроизведением составляющих его форм.

Правильное оптическое восприятие пространства в кадре является следствием воспроизведения условий нашего пространственного видения.

Нужно помнить, что глубина пространства кадра решается как перспективное единство, то есть сочетание элементов линейной, кинетической и воздушной перспективы. Понятие «воздушная перспектива» не дает достаточно точного представления о методах, с помощью которых создается иллюзия глубины пространства в киноизображении. Между тем иллюзия эта создается либо из сочетания элементов линейной, кинетической и воздушной перспективы, либо решается наличием одной из этих форм. Наличие воздушной среды между наблюдающим глазом и предметом наблюдения влияет на видность и яркость цвета (тона), на ясность видения контура и объема формы.

Воздушная среда изменяет ощущение яркости воспринимаемого нами цвета, как бы примешивая к нему серый или голубоватый тон «видимого воздуха» или мутной среды (частицы пыли, влаги, дыма). В зависимости от насыщенности мутная среда поглощает и задерживает световые, особенно цветные (спектральные) лучи в прямой пропорции к степени собственной насыщенности и в зависимости от своего состава. Это явление объясняет, почему в пасмурный, туманный день или в дыму цветные поверхности кажутся серыми, в солнечный день при запыленности воздуха — голубоватыми, а в некоторых случаях, в зависимости от состава взвешенных частиц,— красноватыми.

Яркие тона воспринимаются раньше, чем менее яркие; чистые тоже как бы выступают вперед.

Воздух, скрадывая яркости, как бы подравнивает освещенности, смягчая контрасты между светом и тенью. На этом основаны следующие два явления: а) мутная среда, рассеивая и отражая свет, просвечивает тень и б) наблюдение сквозь мутную среду, рассеивающую отраженный от наблюдаемого предмета свет и вместе с тем «самосветящуюся» (то есть рассеивающую, отражающую основной свет солнца), смягчает контраст и влияет на различительную чувствительность глаза.

Мутная среда, влияя на ясность видения, как бы растушевывает контуры, четкость рельефа теряется, мы начинаем плохо определять объем, а предметы и фигуры, погруженные в мутную среду, становятся как бы более плоскими. Пространственное положение мы различаем четко тоже до известного предела насыщенности мутной среды; после этого предела (при тумане) мы видим только плоские силуэты с нечетким контуром. Пространственное же положение определяется лишь на основе масштабных соотношений фигур и степени насыщенности тона (черное будет выступать, а серое — отступать).

Таким образом признаками «воздушной перспективы» будет изменение яркости тонов, изменение характера рисунка контура и уплощение видимых объемов.

Наличие «воздушной перспективы» создает впечатление глубины пространства кадра.

На натуре воздушная перспектива зависит от состояния атмосферы, в павильоне она может создаваться искусственно, путем насыщения воздуха взвешенными частицами дыма, влаги и т. п.

Воздушная перспектива — одно из средств художественной выразительности в работе оператора.

Практически для работы мы должны различать, кроме воздушной перспективы, еще тональную и световую перспективы, хотя физическая и оптическая природа этих явлений почти одна и та же.

Явление видности того или иного тона позволяет создавать (посредством освещения или путем размещения разнотональных фигур и предметов) такое распределение тональных поверхностей, которое передает оптическое впечатление глубины пространства кадра.

Задачи тональной перспективы решаются, однако, только сочетанием тонов, а не на основе индивидуальных качеств одного тона. Так, например, белое видится в кадре раньше всего. Если поместить на первом плане белую фигуру, то она, привлекая к себе внимание, как бы закроет глубину. Для рассмотрения глубины кадра при белой первопланной фигуре (или белом тональном пятне) зритель должен заставить себя это сделать. Без волевого усилия взгляд за белым ничего не ищет в глубине; только острая ситуация сюжета может заставить зрителя разглядывать глубину, оторвав взгляд от первопланного белого поля.

Кроме того белый тон, расположенный по первому плану, уплощает кадр; лишь в случае достаточной его фактурности он воспринимается не слишком назойливо и позволяет «читать» глубину.

Нельзя рекомендовать — «не располагайте тона в глубину от белого», но надо учесть, что в большинстве случаев кадр с таким распределением тонов не смотрится «глубинно». Лучше всего кадр «читается» в глубину при чередовании тонов от темного к светлому, но эта последовательность чередования совершенно не обязательна (рис. 38).

Белое в глубине смотрится, как удаленное, при условии ограниченной площади и не выступающей яркости или при фактуре, соответствующей предметному окружению. Расположенная в глубине большая площадь белого обязательно выступит вперед, ибо глаз сразу сосредоточится на ней; между тем нужно, чтобы тональность как бы повела взгляд в глубину к расположенному там белому фону. Глаз ищет светлое за темным.

Расположение темных или черных предметов по первому плану стало обычным способом распределения тональности в кадре, так как при правильном распределении тонов и хорошей градации оно неизменно дает пространственный эффект.

Нужно различать градацию и распределение тонов.

Распределить тона — значит расположить разнотональные фигуры, предметы и световые пятна в таком порядке, чтобы они, соответственно проицируясь на тот или иной тон, рисовались в нужной степени ясности или неясности.

Градация — переход тонов поверхностей фигур, предметов, фона и световых пятен, степень силы тона и его нюансы в каждом тональном поле.

Распределение тонов создается сочетанием света и тональностей фактур. Градация создается обычно только светом.

Световая перспектива

Свет в кадре различается через оттенки тона. Однако нужно учитывать случаи, когда световое пятно имеет определенную конструктивную форму или ясно рисует форму предмета световым контуром. Представим себе декорацию помещения с рядом окон и пространством пола при двух условиях освещения: 1) равномерно рассеянный свет внутри помещения: 2) свет падает через окна и рисует световые пятна на полу (рис. 39).

В первом случае перспектива будет выражена только линейно — кадр будет выглядеть плоским; во втором случае пятна света, расчленяя поверхность, создадут глубинную перспективу.

Точно так же ряд фигур (сливающихся в сплошное плоское пятно при общерассеянном свете), если их четко обрисовать контурным светом, будет выглядеть более рельефно, даст глубину, которую создает световая перспектива — конструктивное расчленение пространства светом.

Световая перспектива часто связана с тональной. В павильонной работе эффект глубины достигается не только чередованием пятен одинаковой светосилы, но и путем их градации в каждом тональном поле.

Воздушная, тональная и световая перспективы служат оператору-художнику средством создания кадра-картины. При съемках в павильоне перспектива создается оператором; при натурных съемках она часто «выбирается», но дооформляется фильтрами, сетками, оптикой, а иногда и экспозицией.

Воздушная световая и тональная перспективы кинокадра мыслятся только кинетически. Мы говорили уже о движении самого воздуха и света в этом воздухе, говорили и о движении фигуры в насыщенном воздухом пространстве.

Живой, почти неизменный для глаза, но все же находящийся в движении, воздух обогащает перспективу; переливающийся свет делается почти осязаемым; фигура, двигаясь в пространстве кадра и изменяясь тонально, всегда показывает глубину. Двигающийся в пространстве аппарат создает на экране эффекты, доступные только кинематографу.

Все сказанное выше по вопросу о тональной и световой перспективах применимо и к кадрам, снятым динамически. Однако световая перспектива и тональная организация этих кадров должны строиться в соответствии с их реальным изобразительным материалом.

Представьте себе движение фигурных теней и световых пятен, положенных на какую-либо плоскость и снятых с движения. Расчлененное светом пространство, то пространство, которому светотенью придана определенная конструктивная форма, даст при съемке движущейся камерой ощущение глубинного эффекта, так как движение на нем будет динамизировано сменой светлого и темного; в то же время движение аппарата, снимающего моногенную поверхность, редко создает достаточную динамику.

Световой эффект всегда должен рассматриваться с точки зрения кинетических возможностей, а не только как средство решения пространственных задач статической картины.

Самое важное, чтобы изобразительная работа оператора строилась кинематографически (то есть в расчете на движение кадра и в кадре), а не фотографически (то есть в расчете на неподвижность света, камеры и актера).

Чтобы создать впечатление глубины пространства, обычно придерживаются следующей тональной конструкции кадра:

1) Темное помещается впереди, ибо глаз за темным ищет светлое и рассматривает его; светлое при сравнении с темным передним планом кажется расположенным в глубине.

2) Тональность высветляется постепенно, по мере удаления от первого плана.

3) Расположение тонов в глубину может быть последовательным или расчлененным, то есть таким, где света и тени более или менее резко разграничены и имеют некоторую форму.

4) Нивелировка тона (монотонность) и слабая его контрастность создают впечатление плоскостности; черное, расположенное на таких тонах, может дать впечатление рельефа.

5) Слишком яркое белое смотрится в кадре раньше всего: зрителю трудно перевести взгляд с этого яркого белого на более темные места кадра.

6) Не следует путать рельефность кадра с его глубиной. Расположенные на первом плане пространственные фигуры (вне зависимости от пространственности фона) могут быть показаны путем распределения светотени достаточно рельефными, но весь кадр будет выглядеть плоскостным.

Однако А. Н. Москвин, окутывая фон мутной средой и трактуя его тонально, плоскостно, делает фигуры первого плана объемными, вследствие чего кадр смотрится, как рельеф.

Ракурс

Ракурс есть угол зрения, под которым мы наблюдаем и изображаем предмет. (В некоторых случаях понятие ракурса отождествляется с «точкой зрения».)

Ракурс — средство организации пространства. Ракурс позволяет говорить о пространстве не только по горизонтали и глубине, но и о пространстве по вертикали.

Ракурс — основа кинематографической композиции и важнейшее средство изобразительной организации снимаемого материала.

Кадр не компонуется на картинной плоскости, а выбирается в таких, например, композициях, как пейзаж, где рамкой кадра ограничивается в натуре то, что должно быть объектом съемки. Кадр «кадрируется», и ракурс является важнейшим моментом кадровки.

Ракурс организует пространство, ибо с помощью ракурса пространство можно ограничить, сузить или бесконечно расширить.

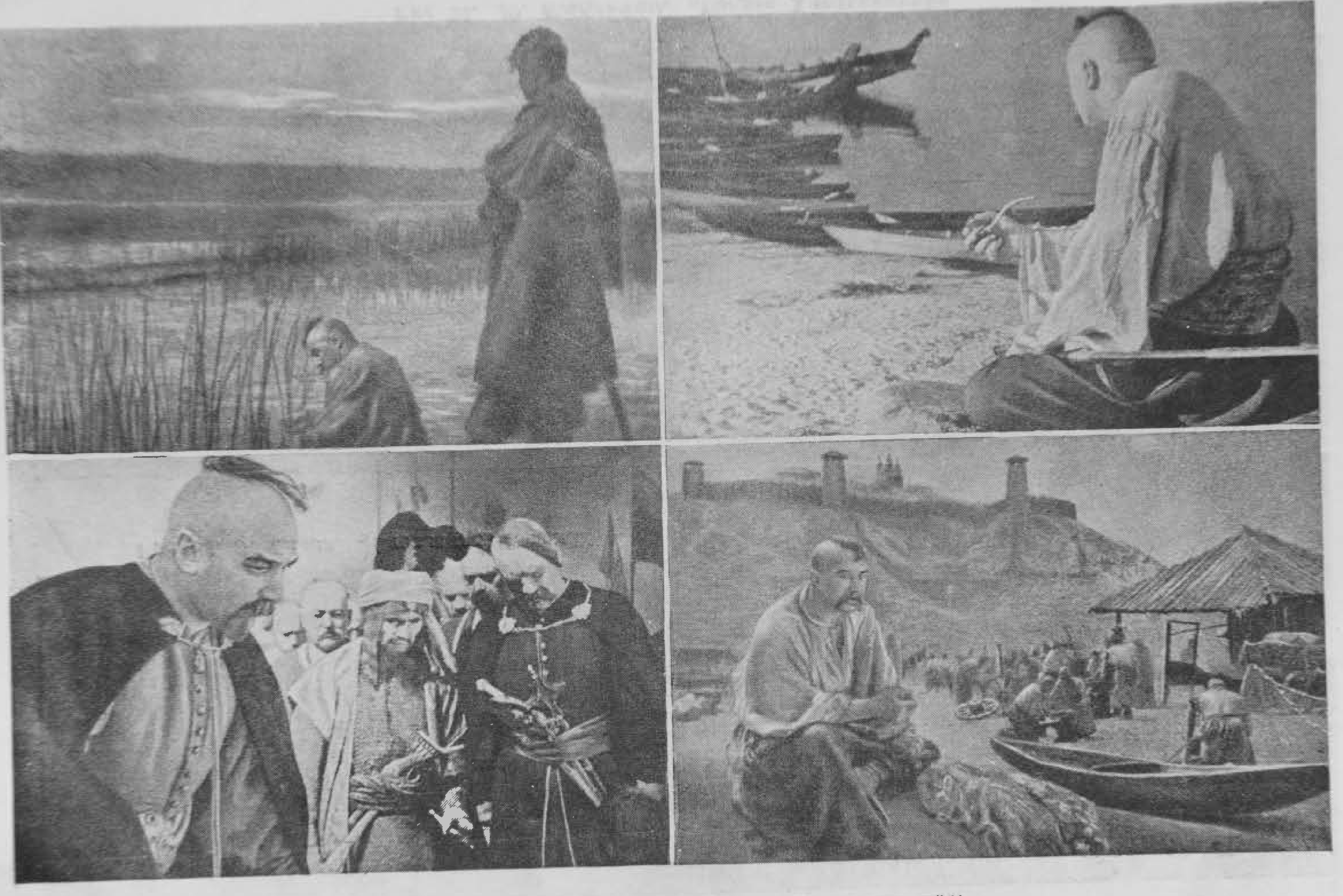


Рис. 35. *Ю. Екельчик.* „Богдан Хмельницкий"

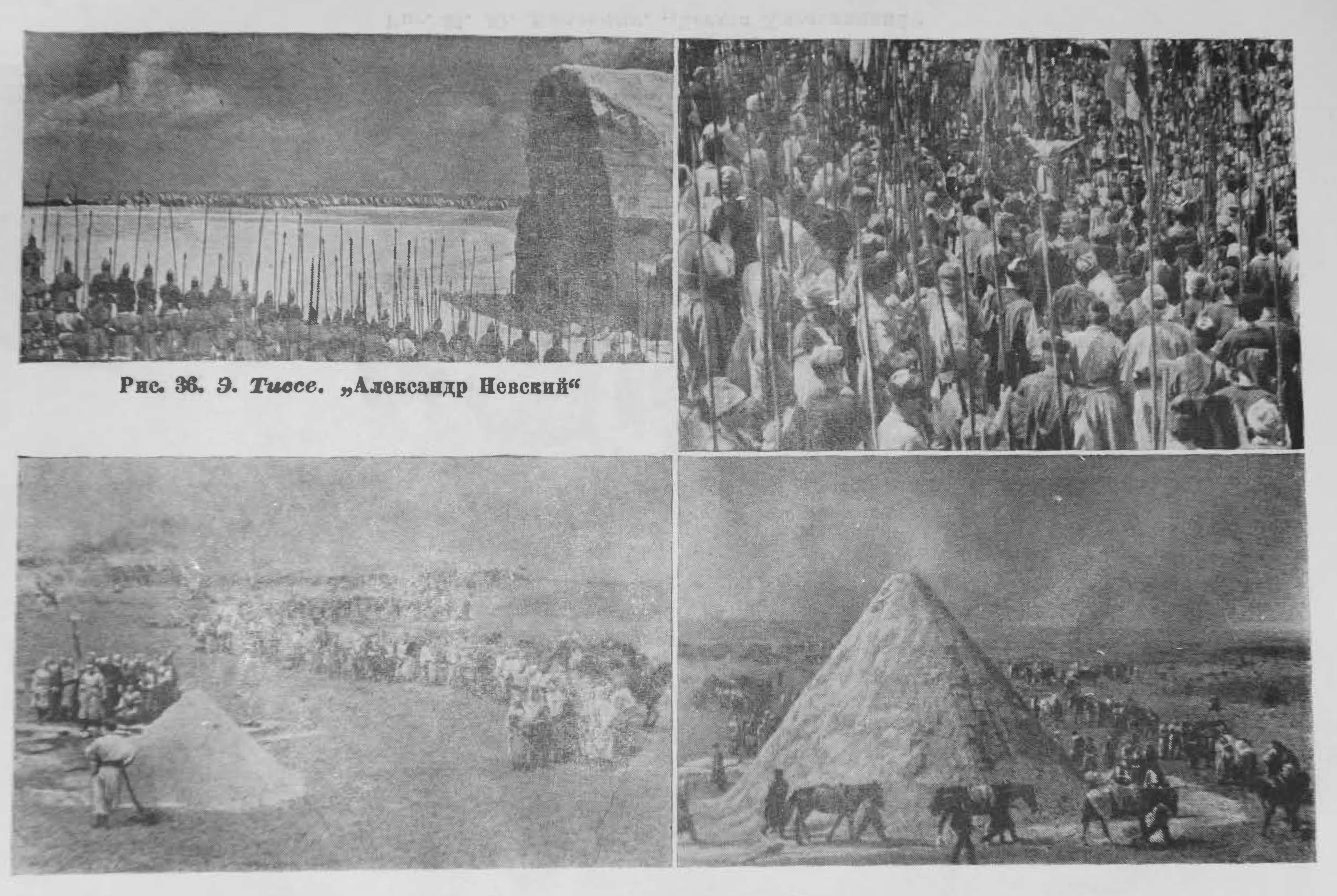


Рис. 36. *Э. Тиссе.* „Александр Невский“

Рис. 37. *Ю. Емельчик.* „Богдан Хмельницкий“



Рис. 38. *Б. Волчек.* „Человек № 217"

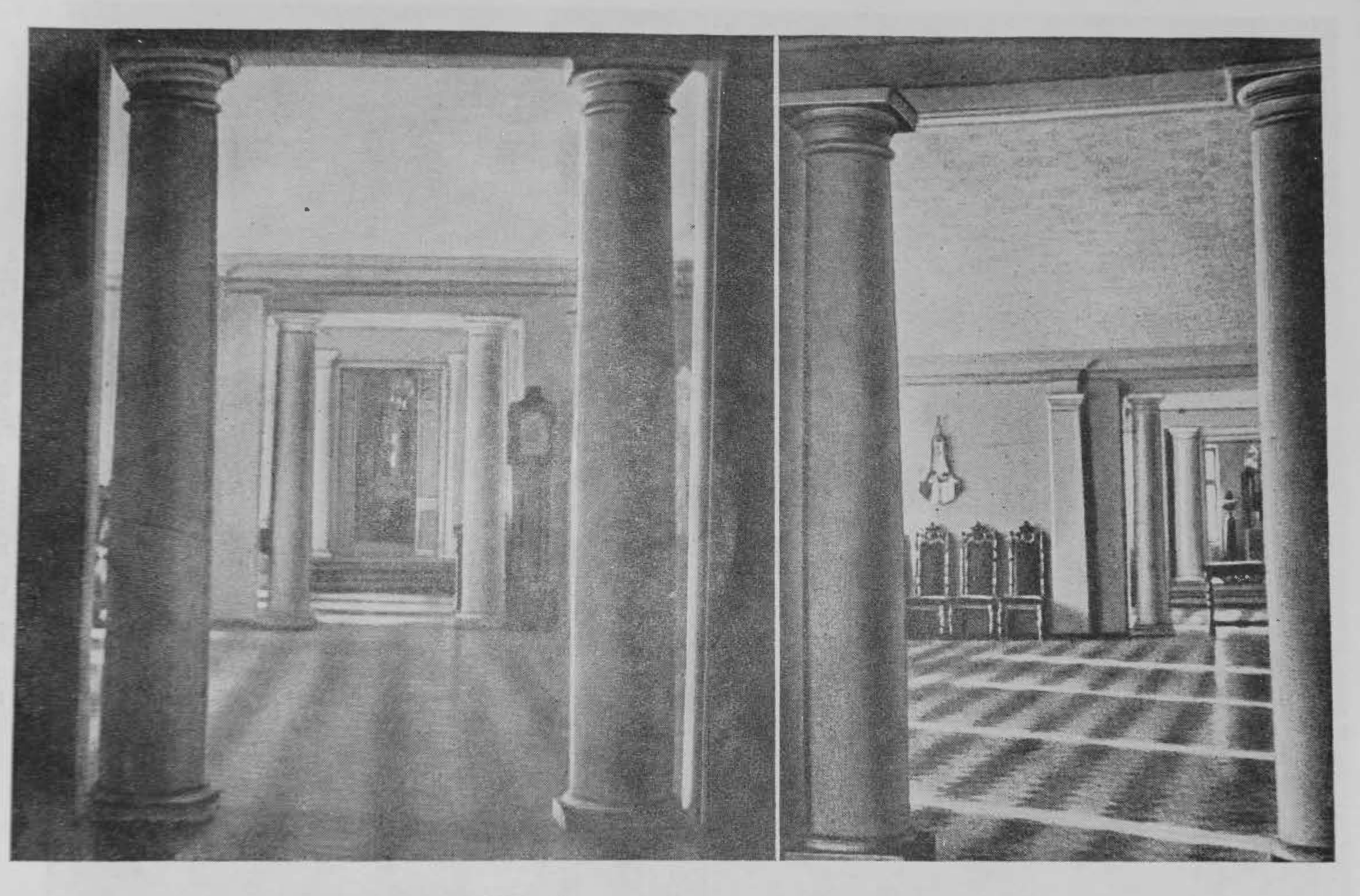


Рис. 39. Колоннада в Останкине

Ракурс сверху прямо на землю ограничивает кадр плоскостью земли, лишает его глубины пространства. Противоположный ему нижний ракурс открывает глубину неба, но чисто нейтральную глубину. Верхний ракурс раскрывает пространственное положение объекта в многоплановом его расположении (например, демонстрация или архитектура); нижний ракурс ограничивает многоплановость по горизонтали. Безракурсная съемка характерна проекцией фигур друг на друга, что, конечно, совершенно лишает кадр пространственности.

Если свет для оператора средство художественного воспроизведения (изображения) объекта, то ракурс является способом его п о к а з а.

Движение, ракурс и монтаж — это то, что характеризует основу основ кинематографа, как искусства. Ракурс — это то, к а к показывается объект; монтаж — это то, ч т о показывается. Монтаж отбирает количество действия, совершенного актером; в ракурсе и масштабе кадра-плана выбирается, как показать это действие зрителю.

Основа кинокомпозиции заключается не в том, как показать на плоскости экрана статичный объект, а в том, чтобы показать зрителю его движения или действия в разном приближении (масштабе), с разных сторон, в смежных монтажных кадрах для того, чтобы с предельной художественной выразительностью раскрыть перед ним образ и действие.

В кинематографе есть две формы движения: д в и ж е н и е о б ъ е к т а, рассматриваемое, как движение внутрикадровое, и д в и ж е н и е к а м е р ы. Сочетание этих двух движений возможно в различнейших комбинациях. Линия горизонта, то есть то, что характеризует ракурс в живописи, может в этих динамических кадрах неоднократно менять свое положение. Тем самым в одном кадре мы будем иметь изображение в нескольких ракурсах.

Статика и динамика в кадре

В кинофильмах существуют два метода композиции. Один из них мы называем методом с т а т и ч е с к и х, или ж и в о п и с н ы х, композиций (так сделаны фильмы «Бесприданница», «Гроза» и многие другие). Другой метод мы назовем методом д и н а м и ч е с к о й, или м о н т а ж н о й, композиции; здесь ракурс является методом зрительной организации материала.

Метод статической композиции характеризуется тем, что кадр рассматривается как станковая картина, а декорация — как сценическая площадка, на которой происходит движение актеров. Фигуры и другие объекты съемки компонуются в кадре примерно по тем же принципам, в соответствии с которыми компонуется живописная (станковая) картина. К статичным кадрам применимы условия равновесия фигур и тональности, замкнутой и открытой форм построения, глубинного и плоскостного расположения фигур. Сцены и фильмы, снятые статически, также монтируются, в них есть и укрупнения, и изменения точек зрения, и ракурсные построения, и т. д., но все это не с п о с о б ы, а т е х н и к а показа.

Метод динамической, или монтажной, композиции характеризуется тем, что киноаппарат входит как бы внутрь кадра, ракурс как бы отождествляется с точкой зрения персонажа, мы видим вещи и предметы вместе с персонажем.

«Киносъемочный аппарат представляет собою как бы до максимума технического совершенства и подвижности доведенный глаз зрителя. Этот глаз может отдаляться от объекта на любое расстояние, для того чтобы охватить возможно большее поле зрения, может приближаться к мельчайшей детали, для того чтобы только на ней собрать все свое внимание. Этот глаз может перебрасываться с любого места пространства на другое, причем вся эта сумма движений не потребует в будущем от зрителя никаких физических усилий» *.

К динамическому принципу часто совершенно не применимы способы оценки композиции и света, пригодные для живописно статических композиций. Кадр при методе динамической композиции может рассматриваться лишь как элемент монтажной фразы, суждение о построении кадра можно строить лишь под углом того, насколько этот кадр органичен для всей монтажной фразы, показывающей какое-либо действие. Линейная форма таких кадров строится всегда динамически, как движение, проходящее в группе кадров; в этих кадрах нет и не может быть «равновесия», нет привычной замкнутой формы и т. д.

Это относится в основном к крупным планам. Но и общие и средние планы, организованные для монтажного показа действия, подчинены законам кинематографической динамической композиции.

Особой формой кинетической композиции являются кадры, снятые движущейся камерой. Эти кадры представляют собой монтаж, сделанный непосредственно самой камерой; они характеризуются переменой ракурса, масштаба и пространства в одном кадре.

---

* В. Пудовкин, Актер в фильме. ГАИС, 1934.

ГЛАВА VI

МЕТОДЫ ОСВЕЩЕНИЯ КИНОКАДРА

В художественных фильмах, снятых в 1923—1924 гг. Э. К. Тиссе и А. А. Левицким, намечались основные элементы развития операторского искусства. В их работах были признаки, определившие дальнейшее развитие техники и послужившие базой для разработки методов профессионального мастерства советского кинооператора.

Можно сказать, что первый этап советского операторского искусства развивался под влиянием форм и техники, применявшихся в работах операторов кинохроники. А. А. Левицкий, Э. К. Тиссе, П. Н. Ермолов, Л. П. Форестье и другие работали в первые годы существования советской кинематографии над хроникальными фильмами. Мобильность хроники, необходимость работать, выбирая из каждого сюжета наиболее характерное и типичное, были причиной того, что именно в хроникальной кинематографии возникло понимание монтажа как средства организации, и ракурса как средства показа снимаемого материала.

Технические возможности (подвижность аппарата, короткофокусность оптики и другое) позволяли показывать видимый мир с различных точек зрения, часто совершенно неожиданных и новых. Изумление перед силой приема привело к тому, что его иногда превращали в самоцель.

Вместе с тем на основе опыта, на базе техники, которую дала хроника, те же приемы, попав в руки художников, методология которых приближалась уже к реализму, обогатили кинематограф. Собственно говоря, с этого-то и началось искусство оператора.

Нужно сказать, что, попав в руки С. М. Эйзенштейна, Э. К. Тиссе, Л. В. Кулешова и А. А. Левицкого, эти приемы изобразительности тоже не сразу стали на службу реалистическим методам.

Фильм «Броненосец «Потемкин» является первым фильмом, наметившим основные приемы современного кинематографа — монтаж, ракурс и т. п.

Метод, которым делался этот фильм, дал одну из лучших страниц истории советского киноискусства.

Уже в творчестве А. А. Левицкого и Э. К. Тиссе были заложены основные направления операторского мастерства.

Э. К. Тиссе, начавший работать хроникером, перенес в художественную кинематографию приемы кинохроники, творчески и критически их осмысливая. Поклонник натуры, он видел все кадры в пластических, объемных формах, видел киноизображение в острых ракурсах, в острых комбинациях светотени, и создавал поэтому первые фильмы в пластической манере. А. А. Левицкий — сначала фотограф-художник, затем художник-оператор — был первым мастером, который вывел кинопавильон из положения фотографического ателье, отошел от общего экспозиционного освещения и сделал свет средством художественного рисунка кадра. У А. А. Левицкого мы видим первые световые эффекты, встречаем первые художественно освещенные портреты, крупные планы. В световой трактовке А. А. Левицкий отталкивался от Рембрандта: те же направленные пучки света, та же тонкая нюансировка в тенях, то же присутствие больших масс тени и тщательная моделировка светом.

Нужно сказать, что такое заимствование манеры нисколько не предосудительно для молодого искусства, каким был кинематограф в то время. Заимствования, сделанные у такого художника светотени, как Рембрандт, безусловно обогатили кинематограф, открыли для него возможность работы в живописной манере. В дальнейшем все это получило свое блестящее развитие в работах М. Магидсона, Ю. Фельдмана, В. Гарданова и многих других. От начала, положенного несколько грубоватой манерой А. Левицкого, развилось искусство тонкой нюансировки, искусство, использующее широкие возможности светотени в кинематографе.

В определенный период немого кинематографа, когда 90 процентов наших картин снималось на натуре, когда сама тематика была такой, что показ и характер действия не могли быть связаны с живописной изобразительной трактовкой его, было естественным, что в фильмах, представлявших собой историческую хронику гражданской войны, применялись приемы и техника работы, которые были близки хроникальным фильмам. Именно поэтому в тот период методика Э. Тиссе нашла себе нибольшее количество сторонников, наибольшее количество учеников. Пластическая объемная трактовка материала изображения была основой для большинства их работ.

В то же время в Ленинграде появился А. Н. Москвин, который (отталкиваясь от материала, над которым он работал со своей группой) нашел несколько иную творческую манеру, иные изобразительные приемы, приближающиеся по своей технике к живописной технике импрессионистов. В работах А. Москвина изобразительные приемы импрессионистической живописности сочетались с ракурсом и монтажностью, то есть с тем типичным и характерным, что было у кинематографа.

Такие фильмы, как «Чортово колесо» и «Шинель», сочетали в себе живописную трактовку воспроизведения материала с острейшими ракурсами его показа.

Если в кинематографе можно говорить о двух трактовках света — натуральной и кинематографической, то каждая из этих трактовок выражается через индивидуальную манеру оператора.

Одни трактуют форму пластически, линейно; другие — живописно. Для одних операторов основой всех световых композиций является светотеневой объемный рисунок; для других лучшей формой решения изобразительных задач фильма, особенно портрета, служит тональный, плоскоcватый рисунок.

Сплошное освещение (так называемый «сплошняк») было облюбовано теми операторами и режиссерами, которые не искали в кинематографе присущих ему изобразительных возможностей, не понимали и не признавали драматургического значения света в композиции, для которых важно было только заснять на пленку актерскую сцену и показать ее зрителю. Сплошняк — это ясная светлая фотография без каких-либо признаков художественной обработки материала.

Технически освещение при сплошняке строится на преобладании заполняющего света, располагаемого сверху и спереди; контровой свет используется для обрисовки фигуры или (как выражаются некоторые кинофотографы) для того, чтобы контурным светом «отбить» фигуру от фона. При сплошном освещении применяются также видимые световые эффекты, особенно свет из окон, свет ламп (рис. 40 *).

Но все эти эффекты осуществляются только формально. Оператор, работающий сплошняком, не ставит свой свет в зависимость от эффекта, не соблюдает подсказываемого эффектом светораспределения и тональности. Самое характерное для сплошного освещения — бедность светотени. Залитая светом декорация обычно равномерно освещена во всех своих рельефах; фигуры освещены в любой точке декорации равномерным светом, вне зависимости от того, находятся они в свету или в тени. Крупные планы освещаются равномерным светом; ровно освещенное лицо и ровно освещенный фон создают монотонность, однообразность кадра. Обязательный контражур по существу никакой роли в световой композиции не играет, а обычно рисуется белым на светлом.

Утверждение, что для видности работы актера необходимы «сплошное» освещение и отсутствие эффектов (которые, якобы, разбивают впечатление актерской игры), широко популяризировалс сплошное освещение как свет для комедии. Однако Г. В. Александров своей работой прекрасно доказал, что изобразительная форма показа материала играет не меньшую роль в комедии, чем в драме.

Контражур

Сплошное освещение родилось из экспозиционного света, которым сплошь заливалась декорация. Сплошной свет в свое время был искусственным продолжением естественного освещения павильона светом солнца или неба, проникавшим сквозь стеклянный потолок

* Рисунок к главе VI см. после 112-й страницы.

павильона. Расставленные по бокам и подвешенные сверху осветительные приборы с открытой дугой мало изменили методику освещения.

Серьезные изменения внесло лишь появление в кинопавильоне прожекторов, которые давали возможность создавать эффекты, раскладывать в декорации пятна света и обрисовывать фигуры. Прожектор, установленный на лесах по задним стенам декорации, создал возможность контрового, или окаймляющего, света. Все картины периода 1920—1930 гг. снимались с контровым светом. Фигуры актеров были как бы окаймлены световым шнуром, волосы актрис сияли. Контровой задний свет был основным рисующим светом; задним светом освещались портреты (крупные планы), задним светом освещались интерьеры и массовки; контражур стал единственным светом, который применялся на натуре. Задний скользящий свет по своему характеру создает сильный контраст, поэтому контрастная фотография стала наиболее модной. Фигуры обрисовывались только световым контуром, передний свет почти отсутствовал, черная фигура и чрезвычайно яркий контур вокруг нее казались лучшей формой освещения.

Конечно, этот способ освещения дал весьма интересные образцы. Э. К. Тиссе был тем мастером, который построил все свои работы со светом в павильоне и на натуре, пользуясь эффектом контрового света. Кадры «Октября» и «Старого и нового» зачастую выглядят очень эффектно. Контровой свет стал основным видом кинематографического света. Никто не искал оправдания эффекту — скрещенные лучи прожекторов с обеих сторон рисовали световую кайму на фигурах, предметах, архитектурных рельефах. В освещенных таким образом фигурах была экспрессия, особенно тогда, когда драматургия кадра сочеталась с его живописной формой.

Окаймляющий свет в сочетании с ракурсами создал ряд очень выразительных и сильных кадров. Такие фильмы, как «Октябрь», сделанные в этой манере, из кадра в кадр, из эпизода в эпизод показали все возможности этого метода освещения, создали своеобразный стиль кинематографического изображения, при котором были использованы все возможности осветительной техники того периода.

Но, как известно, каждое художественное направление обычно развивает только одну техническую возможность своего искусства. Э. К. Тиссе развил до предела одну техническую возможность киносвета: свет прожекторов и зеркал, установленных сзади. Свет блестящий и сверкающий, ярко рисующий фигуру в движении, созданный для героических фильмов 1920—1930 гг., полных движения масс и безымянных людей,— свет для собирательных образов героев, которых даже не называли по именам, а просто «парень», «Иван». В этих фильмах важнейшим было движение фигур; в них редко показывалось лицо, оно появлялось на экране лишь в моменты высшей экспрессии и напряжения. Четко рисующий формы контровой свет был лучшим светом для таких портретов, очень выразительных, единых по своему драматургическому решению, четких в композиции и снятых в ракурсах.

Но контровой свет был хорош только для внешнего. Когда герой заговорил, когда главным стало внутреннее, когда нужно было заглянуть в лицо актера, увидеть его мимику, глаза, увидеть жизнь, мысли, настроения человека,— оказалось, что внешние эффекты контрового света только мешают. Новые драматургические возможности кинематографа повлекли за собой перемену в понимании изобразительных задач и трактовки экранного образа актера, а следовательно, и в понимании задач освещения.

Те операторы и режиссеры, которые не поняли этого, совершали грубейшие творческие ошибки. Протаскивая старые формы, имевшие значение и художественную ценность для фильмов определенного жанра и направления, они не понимали, что изобразительный стиль фильмов 1925—1930 гг. рождался в единстве драматургических задач и их экранного (изобразительного) выражения. «Александр Невский» был последней данью контровому свету; он как бы стоит на грани внешнего немого и внутреннего звукового кинематографа — кинематографа живого человека, его мыслей и чувств (рис. 41).

Контровой свет из приема, родившего стиль, стал одним из видов света, применение которого необходимо для обрисовки форм фигуры, то есть одним из многих изобразительных элементов световой палитры оператора.

Прием Э. К. Тиссе вошел в арсенал изобразительных возможностей кинематографа как техническое средство для построения светового рисунка.

Освещение пятнами

Техника рождает те или иные возможности освещения.

До появления светильников с дугами интенсивного горения, линзами Френеля (ДИГ-МР) в 500 *мм* не было источников света, достаточно мощных и конструктивно приспособленных к тому, чтобы одним направленным лучом осветить большую площадь декорации. Слабая чувствительность пленки также не позволяла достигнуть должного эффекта. Попытки применить открытые дуги (арки) с предельной нагрузкой или метровые прожекторы не достигали цели, так как открытая дуга не пригодна для звуковых съемок; резкий спад освещенностей и радиальное распределение теней всегда обнаруживает близкий световой источник. Метровые прожекторы с фацетными отражателями практически давали слишком узкий луч с чрезвычайно неравномерным распределением яркости по полезному полю. Они кое-как создавали эффект света из окон, дверей и других приемов, но были мало пригодны для создания эффекта световых масс в декорации.

В тех случаях, когда оператор хотел создать в декорации распределение света, при котором одна часть декорации была погружена в полумрак, а другая освещена единым световым потоком, приходилось создавать эффект комбинацией многих источников либо совершенно отказываться от него. При больших площадях декорации эффект не удавался в той мере, которая требовалась условиями естественного

светораспределения: появились лишние тени, отдельные лучики или пятна света, но не было мощного, равномерно покрывающего нужное пространство декорации луча, не было источника, способного осветить равномерно колонну высотой в 3—4 *м*.

Поэтому родилась техника освещения пятнами. Несколько условные световые пятна располагались по поверхностям и профилям декорации так, чтобы, создавая общее подобие натурального светораспределения, вместе с тем решить живописную форму кадра, показать пространство, основные архитектурные объемы, обрисовать фигуры и создать световую композицию.

Но все же освещение пятнами остается условным, несмотря на исключительную его эффективность в ряде советских и зарубежных фильмов, несмотря на то, что этот метод освещения многими рассматривается как создающий новую свойственную только кинематографии культуру изображения, свободную от «оправданного» натурального света (рис. 42).

Эта манера освещения достигла высокого художественного уровня в работах В. Гарданова, М. Магидсона и особенно А. Москвина. Конечно, каждый из этих мастеров совершенно индивидуален. Понимание света у А. Москвина и М. Магидсона совершенно разное. Если у М. Магидсона свет — это свет «настроения», то А. Москвин в своих работах трактует свет динамически — он светит не только плоскости, но воздух и пространство, а освещение плоскости декорации всегда сочетается с движением фигур или теней. Динамическая живописность, открытая А. Н. Москвиным, совершенно перевернула фотографические представления об освещении, которые долгое время (а зачастую и сейчас) считались лучшей формой кинематографической живописи.

В фотографическом представлении живописность — это распределение мягких световых пятен и глубоких теней на плоскостях и рельефах декорации и фигурах. Распределение тональных масс строится так же, как при замкнутых станковых формах, и их гармония, сочетание и равновесие расцениваются с тех же позиций. В этом отношении типичен ряд работ Ю. Фельдмана («Петербургская ночь» и другие).

Для поверхности декораций, освещаемых в этой манере, выбираются грубые шероховатые фактуры, на которые свет ложится мягче. Стремление к мягкости сказывается и в выборе оптического рисунка; особое и широкое применение получили смягчающие линзы и мягкая оптика. Свет и тени глубоки, но с мягкими переходами; тональная шкала низкая; озохром и бромойль как бы перенесены в световой трактовке и манере на экран.

У А. Н. Москвина свет ожил: в том же мягком рисунке, в той же живописности появилось движение; воздух стал осязаемым, видимым, в нем можно было различать свет и тени; движение фигур в насыщенном светом воздухе приобрело совершенно новую, живописную форму. А. Н. Москвин первым понял, что в пространстве павильона слишком мало воздушной среды, пятна в глубине декорации на рас-

стоянии каких-нибудь 5—15 *м* от аппарата слишком плоски и выступают. А. Н. Москвин понял, что то богатство тональных сочетаний, которое мы наблюдаем на натуре (в лесу, слегка окутанном утренним туманом, или на ленинградских улицах в белые ночи), должно быть перенесено в павильон и в декорации. Он понял, что воздух, чувствуемый и видимый в декорации, лишит ее сухости, создаст глубину и пространство, растушует границы света и теней, неизмеримо увеличит богатство тональностей, а самое главное — создаст живую среду, движение: фигуры будут двигаться не на фоне плоских стен и колонн, а в живом, переливающемся светом, воздухе (рис. 43).

А. Н. Москвин понял самую сущность изобразительных возможностей кинематографа, которую нужно было искать в движении света. Воздушная среда в фотографии и в живописи — только средство показа глубины, основанное на воздушной перспективе и на градации тонов.

Эта же воздушная среда в кинематографе стала живой, кинетичной; фигура, движущаяся в воздушной среде, изменилась, обогатившись тончайшими нюансами тона, которых не было и не могло быть на коротких глубинах декораций, освещенных сильными прожекторами с резкой градацией светотени, неспособными своим светом создать всю бесконечную градацию тонов.

Введя в павильон воздух, А. Н. Москвин смело начал работать оптикой с малой глубиной изображаемого пространства. Но это нерезкое пространство в большинстве кадров А. Н. Москвина насыщено движением и светом. Нечеткие абрисы фигур, окутанные воздухом, также скрадывающим точность контуровки тонов, находясь в движении и изменяясь в тоне и форме, бесконечно увеличивали пространственные границы кадра, позволяли видеть фигуры первого плана как бы погруженными в среду, но одновременно рельефно вырисованными на динамическом фоне. Назойливые пятна света или формы фигур и предметов фона (так часто выступающие на первый план в кадрах, не насыщенных воздухом и лишенных пространственности) у А. Н. Москвина ушли в глубину, не пустую и безжизненную, а полную движения, света и воздуха.

Кроме воздушности А. Н. Москвин решил задачу динамики света в самой форме композиции кадра. Неподвижное фотографическое пятно света, на фоне которого мы часто наблюдаем действия первого плана, у А. Н. Москвина решено, как динамическое: движение фигур или движение теней почти всегда сопровождает у него раскидку света.

В фильме «Иван Грозный» большие плоскости стен и потолка трапезной, в массовых сценах, на общих планах решены в движении света. Фигуры, двигаясь относительно этих плоскостей, делают всю композицию по-настоящему кинематографической, решаемой не в статике пятен, а в динамике светотени (рис. 44а, 44б и 44в).

Свет у А. Н. Москвина мало оправдан. А. Н. Москвин решает его в кинематографическом эффекте; но вместе с тем отправным

моментом для построения света у него часто является тот натуральный источник света, который виден или подразумевается в кадре. При этом крайне важно отметить, что трактовка этого света дается в сочетании с драматургической задачей эпизода.

Зональное построение света

А. Н. Москвин, освещая крупные и средние планы на фоне массовок или глубинных павильонов, строит свет по принципу затухания яркостей в глубину и в соответствии с этим располагает свет по зонам яркостей. Так, например, в фильме «Выборгская сторона» крупные планы в суде освещаются таким образом: первый план (где действуют персонажи фильма и который является, собственно, «объектом») трактуется в светлых тонах и освещается особыми приборами; следующая зона делается в более темных тонах; остальной фон погружен в темносерые тона, в которых едва намечаются контуры фигур и сохраняется видность фигур первого плана, — глаз не отвлекается рассматриванием деталей фона, а удовлетворяется общим представлением о его содержании и форме.

Крупные планы на фоне глубинных декораций делаются также в постепенно погашенных тонах: светлота их рассчитана так, чтобы всегда быть меньшей, чем лицо фигуры, и погаснуть в глубину, в пределах, обеспечивающих представление о глубине.

Технически такое угасание света достигается расположением светильников, их мощностью и применением дыма и тюлей.

Внесенное А. Н. Москвиным понимание воздуха и динамики света сыграло огромную роль в развитии изобразительной культуры кинематографа не только у нас, но и за границей. Прежние способы кинематографического освещения — сплошное («сплошняк»), пятнистое («фотографическое») и «контражур», царившие долгое время в кино как основные, были опрокинуты работами А. Н. Москвина.

Приемы, открытые А. Н. Москвиным, лежали в самой сущности кинематографической изобразительности. Эти приемы раскрыли то, что действительно кинематографично: воздух и движение света органичны для кинематографического изображения и отличают его от других искусств. Поэтому найденное А. Н. Москвиным вошло в качестве ценнейшего вклада в сокровищницу операторского мастерства.

Пластический эффект

«Первое намерение живописца — сделать так, чтобы плоская поверхность показывала тело рельефно и отделяющимся от той плоскости. Тот, кто в этом искусстве наиболее превосходит других, заслуживает наибольшей похвалы; такое достижение происходит от теней и светов»*.

Реалистичность кинематографа поставила перед оператором в первую голову вопросы объема и пространства в экранном изображе-

* Леонардо да Винчи. Трактат о живописи.

нии. Реальные фигуры, движущиеся в реальном пространстве, являются основным объектом киноизображения. Рисунок экранного изображения, создаваемый светотенью, естественно, должен был совершенствоваться именно в передаче пластических форм фигуры и пространства.

Впечатление объемности пластических форм фигуры при проекции ее на экране слагается как результат раскладки светотени на фигуре и ее взаимосвязи с фоном. Движение фигуры по отношению к фону создает дополнительное условие для восприятия пространственного положения фигуры и ее объемных форм. Но этого далеко не достаточно, так как, будучи по-разному освещенными, одни фигуры кажутся более объемными, другие — более плоскостными.

Мы уже говорили, что ту или иную изобразительную манеру оператора нужно искать только в понимании света как средства создания объемного светотеневого или плоскостного тонального рисунка.

Впечатление объемности и выявление пластических форм фигуры есть результат световой обработки натуры и техники фиксации ее на пленку. «Тайна» техники этой фиксации заключается в том, что на негативе должны быть воспроизведены все нюансы и градации светотени таким образом, чтобы они были полностью сохранены и при печати позитива. Всякое нарушение тональной шкалы влечет за собой выпадение некоторых тональностей. В результате изображение потеряет свою пластичность: излишний контраст убьет нюансы в светлом или в темном, а с ними пропадет и эффект. Если негатив, рассчитанный на пластический эффект, запроявить или недопроявить, если напечатать его темнее или светлее, то мы получим, конечно, изображение, узнаем актера, но потеряем эффект пластичности.

Таким образом задача оператора, добивающегося пластической обработки фигур и лиц, сложна не только в части, касающейся создания эффекта на объекте, но оператор должен, учитывая технологию процессов съемки, проявки и печати, так освещать объект съемки, чтобы получить в изображении все задуманное. Трудностью этой задачи можно объяснить то, что до сих пор, хотя мы и наблюдаем у некоторых операторов отдельные пластически совершенные кадры, но редко видим фильм, сделанный в совершенной пластической манере. Один лишь Б. И. Волчек во всех своих фильмах, начиная с «Пышки», неизменно достигает пластического эффекта как в крупных, так и в общих планах (рис. 45).

Для того чтобы получить пластический рисунок изображения, нужно сделать анатомически правильную раскладку светотени в портрете. Казалось бы, анатомия не нужна оператору, фиксирующему живую модель. Но практика доказала, что для получения объемного рисунка нужно правильно разложить свет по лицу актера, учитывая его анатомическое строение; свет может убить рельефы на лице так же, как он убивает их иногда в декорации.

Пластичность фотографии Б. И. Волчка явилась следствием ряда приемов, введенных им в операторское искусство.

Б. И. Волчек применил и применяет тот способ освещения крупного плана, который мы разбирали, как нормальный портретный свет, правильно рисующий пластические формы человеческого тела и фигуры.

Этот новый метод освещения крупного плана явился следствием изучения живой натуры и освоения опыта живописи. В этом способе освещения кинематограф получил новую, совершенную форму показа актера. Нельзя забывать, что до Б. И. Волчка методика освещения крупных планов находилась в весьма хаотическом состоянии: преобладал эффектный свет, а у тех, кто не умел или боялся им пользоваться,— скучный сплошняк. Но эффектный свет — слишком острое средство; далеко не у всех операторов получался действительный эффект. Часто актер и его лицо приносились в жертву «эффекту».

Никто не работал систематически над методикой освещения лица актера. Б. И. Волчек первым начал эту работу. Лучшей иллюстрацией его труда являются портреты Б. В. Щукина в роли В. И. Ленина.

Совершенно естественно, что, добившись прекрасной пластики в портрете, Б. И. Волчек должен был добиваться таких же результатов в передаче архитектурных форм декорации. Есть много изобразительных решений освещения декорации: и живописная манера, когда декорации рассматриваются как фон для световых пятен, и трактовка декорации как фона для распределения световых (тональных) масс, и полное ее игнорирование — стремление затемнить, скрыть декорацию. Б. И. Волчек, будучи последовательным, поставил основной своей творческой задачей передачу пластических форм, и, естественно, стал искать в декорации ее архитектурную форму и работать над ней.

Но Б. И. Волчек вовсе не стремится к натуралистическому воспроизведению форм декорации; поэтому по отношению к нему неправилен термин «передача» объекта. Он решает кадр архитектонически: пространство и ограничивающая его архитектурная форма со всеми рельефами и объемами служат материалом для архитектонических композиций Б. И. Волчка. Нужно помнить, что интерьер, декорация ограничивают кадр, а не располагаются в его пространстве. Свет служит оператору для создания рельефного рисунка. Правильная градация светотени, распределение тональных масс по плоскостям декорации, единая архитектоническая форма фигуры и элементов декорации, нарисованных светом в одной манере,— все это служит отличительными признаками работы Б. И. Волчка со светом.

Световые массы и натуральный эффект

Если пятнистое освещение было следствием ограниченных возможностей техники (слишком узкие лучи прожекторов и мало чувствительная пленка) и фотографического, а не кинематографического понимания роли света, то дальнейшее развитие техники и новая, реалистическая трактовка освещения кадра привели к работе световыми массами, раскладка которых основана на натуральном световом эффекте.

Сплошное освещение и «пятнистый» свет породили в кинематографе ту систему освещения, отличительными признаками которой было обязательное высвечивание актера по всему пространству декорации (вне связи с основным распределением световых масс) и обязательное подсвечивание контурным светом, также не зависимое от светораспределения.

Эти два момента делали киноосвещение условным, хотя и своеобразным, и лишали кадр цельности светового рисунка.

Высвечивание лица и контражур разрушали форму кадра, не давали возможности построить световой эффект. Главный конструктивный элемент кадра — фигура человека,— освещенный условно, вне связи с общей световой композицией, тем самым разрушал ее.

Между тем логически справедливой казалась борьба за видность лица актера, а контурный свет был необходим как единственная возможность обрисовки фигуры на фоне. Следовало искать пути к достижению желанной цели не только в технике освещения, но и в других элементах построения кадра. Сплошной свет и свет пятнами перестал удовлетворять не только операторов, но и режиссеров. Режиссеры искали таких принципов построения мизансцены, которые были бы увязаны с реальными условиями декорации и характером освещения и вытекали бы из ее архитектурных форм и натурального светораспределения.

Одним из стимулов для поисков такого рода явилась съемка с движения.

Движение актера по большим площадям декорации, переход из одних условий в другие доказали, что нельзя показывать ровно освещенную фигуру и у окна, и в глубокой нише, и у лампы, и в глубине комнаты. Тогда у режиссеров и операторов появилось стремление строить мизансцену так, чтобы переходы актеров из света в тень были наглядно видимы, а их работа (мимика, жест, движение) строились в соответствии с тем, как они освещены в данный момент и в данной точке декорации. Этим самым свет приобрел законченную форму как основная составляющая композиции — неизмеримо выросла его драматургическая (выразительная) роль.

Кадры, да и весь стиль фильма, стали реалистичнее, естественнее, кинематографическая условность была отброшена. Цельность всех элементов композиции значительно повысила ее художественный уровень.

Кинематограф вступил на настоящий путь борьбы за изобразительную культуру. Работа оператора-художника, рисующего светом свою картину, приобрела, наконец, ту почву подлинного реализма, которой ей так недоставало на протяжении многих лет.

Старые кинокартины кажутся нам наивными и претенциозными именно потому, что они лишены подлинного реализма — той базы, которая стимулирует развитие искусства.

Конечно, переход от сплошного и точечного света к освещению световыми массами стал возможен лишь с развитием техники. Только наличие высокочувствительных пленок и ламп большого рав-

номерного покрытия, какими являются дуги интенсивного горения с линзами Френеля, позволило осуществить раскладку масс светотени в декорации, сохраняя всю тональную ее нюансировку, а главное — соотношение освещенностей в светах и тенях.

Трудность техники освещения световыми массами — не в распределении световых пятен по декорации (это распределение обычно подсказывается естественными световыми условиями и рельефом декорации), а в создании затененных пространств нужной силы и глубины.

Для того, чтобы дать нужное соотношение освещенностей в светах и тенях, даже при очень высокой чувствительности пленки, нужно освещать теневое пространство так, чтобы не было видно теней от источников, чтобы были проработаны все рельефы и фигуры.

Актер, двигающийся в декорации, освещенной по принципу световых потоков для воспроизведения эффекта, также нуждается в дополнительном освещении, ибо освещение потоками отнюдь не избавляет оператора от работы над объектом, формой и пространством.

Роль моделирующего и заполняющего света при данном методе освещения очень велика.

Освещение световыми потоками может быть осуществлено только при условии четкого разделения функций рисующего, моделирующего и заполняющего светов. Работа световыми потоками требует полной ясности светового рисунка и правильности градации тональностей.

Если при освещении пятнами не было ясной световой конструкции и основной эффект достигался отдельными бликами, пятнами и лучами ламп, то при работе массами света и тени недопустимо нарушение общей гармонии отдельным бликом или даже яркостью этого блика.

Разобранные нами выше способы освещения, конечно, не исчерпывают вопроса, но являются той основой, на которой строится сейчас развитие изобразительной культуры кинематографа.

Свет и движение актера

Основой кинематографической светотональной композиции является сочетание движения актера в декорации с распределением световых пятен и лучей. Это сочетание должно дать гармоничную картину светотени в движении.

Бытующий до сих пор в кинематографе метод статической композиции, построенный на основании приемов, заимствованных из живописи или фотографии, является частным способом решения сложнейшей задачи кинематографической живописности.

Решение этой задачи лежит в построении движения фигуры среди светотени в кадре.

Совершенно не обязательно, чтобы фигура актера была постоянно освещенной. При движении она может погружаться в тень, но погружение это должно быть закономерным, логически обоснованным результатом соответствующей мизансценировки.

Поэтому либо освещение декорации должно строиться на основе мизансцены и с учетом характера работы актера, либо мизансцена будет строиться в связи с задуманными эффектами освещения.

При построении света для кинокадра важно не столько распределение света по фону и по неподвижной фигуре, сколько распределение лучей света и теневых пространств по всей декорации в расчете на движение фигуры из света в тень.

Для средних планов это положение может быть использовано в том смысле, что распределение световых пятен на фоне строится в зависимости от движения отдельных частей фигуры.

Совершенно не обязательно, чтобы актер или группа актеров были постоянно освещены или при своих передвижениях останавливались в освещенном месте. Этот театрально-цирковой принцип света совершенно непригоден для кинокомпозиции. Неосвещенность актера в соответственно построенной световой композиции кадра может весьма эффектно разрешить сцену. При остановках актера в свете это нужно делать с большой осторожностью, чтобы не вызвать ощущения порочности мизансцены или света.

Освещенность актера в движении должна органично вытекать из естественной формы построения освещения в декорации. Отсутствие единства в свете и движении актера ведет к обнажению технического приема или к натуралистической грубости.

В чередованиях светотени и движении актера должна быть найдена смысловая и ритмическая взаимосвязь; тогда это произведет соответствующее впечатление на зрителя.

Мизансцена, построенная в ритмической и смысловой связи со световой композицией кадра, будет кинематографической композицией. Решение декораций, как фона для актера,— театральное решение вопроса; оно лишает кинематограф основных выразительных возможностей.

Самым плохим светом для декорации, актера и мизансцены является сплошняк. Такой свет только формально решает задачу показа, но отнюдь не решает задачи выявления художественного строя фильма и эпизода с помощью кинематографических средств выразительности. Грубейшей ошибкой как операторов, так и режиссеров является пользование сплошняком. Режиссер принимает подобное освещение в том случае, если он рассматривает декорацию как площадку для движений актера, а свет — как средство видения. Такой режиссер не умеет сочетать эффекты света с движением актера, добиться художественного единства изобразительных компонентов кадра. Оператор допускает подобные ошибки в том случае, если он не ощущает настроения сцены и не может найти светопластический рисунок кадра в соответствии со смыслом и построением сцены.

Актер и режиссер должны знать, какие возможности для актерской работы дает принятый характер света; оператор должен найти тот световой эффект, который диктуется актерской и режиссерской трактовкой снимаемой сцены. Так, например, силуэт предполагает совершенно особую форму актерского разрешения сцены. Зритель видит

только контурную форму фигуры актера, и будет совершенно естественным, если сцена решается только в движении или жесте, выразительном именно для силуэта. Оператор, актер и режиссер должны найти такой рисунок движения актера, который, будучи интересным по своей форме, с максимальной выразительностью раскроет содержание сцены.

Актер должен знать, как он освещен, что и как в его фигуре и лице увидит зритель. Еще лучше должны знать это режиссеры; в конечном счете именно режиссер должен в ряде случаев задумать форму показа актера на экране. Это необходимо для того, чтобы движение актера в мизансцене и монтаже было организовано в соответствии со светопластической формой разрешения кадра в эпизоде.

Богатство выразительных возможностей кинематографа заключается в том, что (в отличие от театра и других искусств) свет, музыка и движение в лучших своих ритмических и смысловых сочетаниях дополняют речь и живое действие актера.

У А. Н. Москвина в фильме «Одна» есть кадр, когда героиня (Е. Кузьмина) переходит улицу из света в тень и как бы растворяется в тени. Этот световой переход решает наглядно (средствами кинематографа) важную драматургическую ситуацию: переход от радости к печали, от надежды к сомнениям показан, как переход из света в тень. Это решение может показаться немного неожиданным, необычайным, но найдено оно в возможностях самого киноискусства.

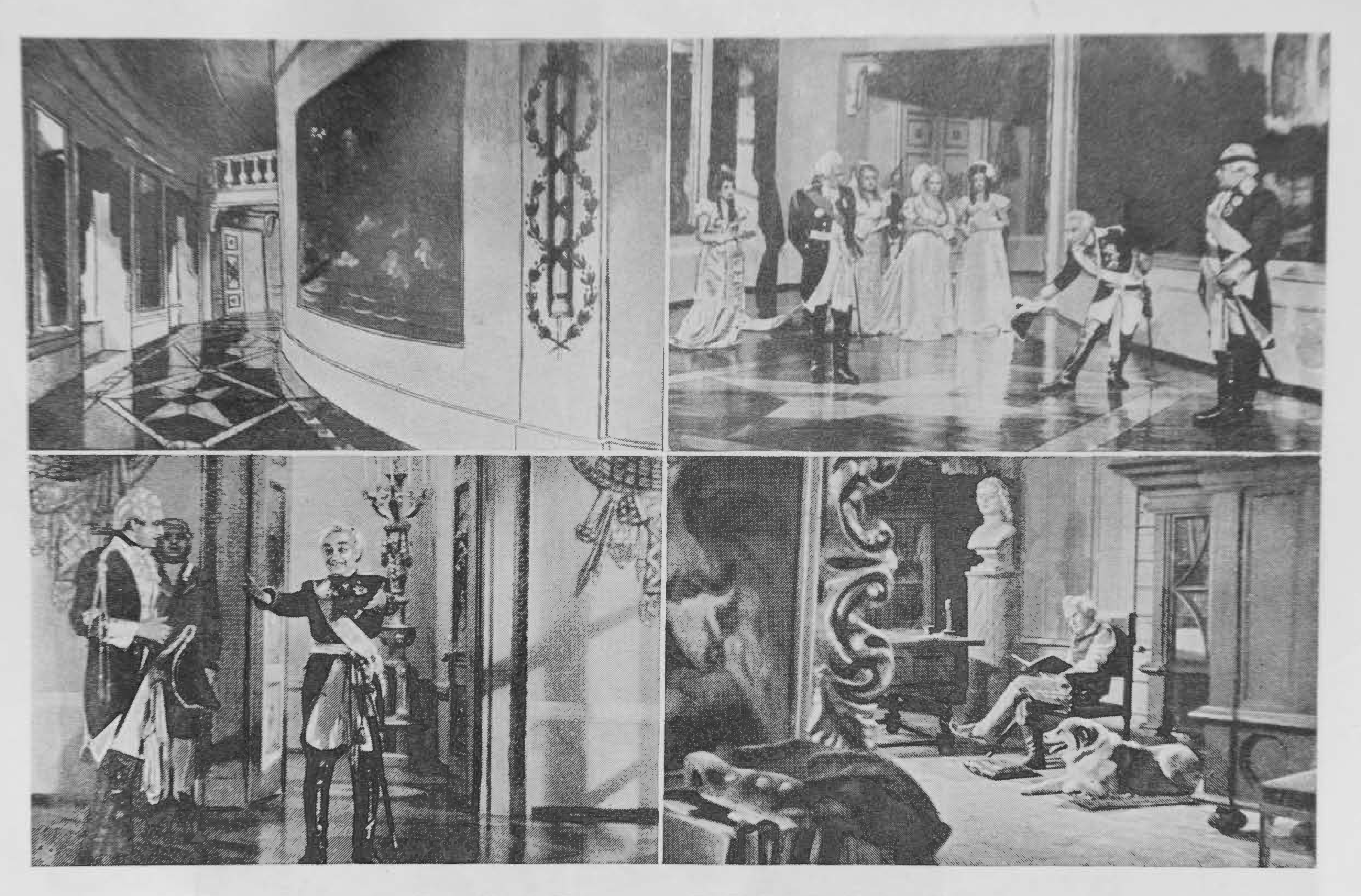


Рис. 40. *А. Головня и Т. Лобова.* „Суворов“



Рис. 41. *Э. Тиссе.* „Александр Невский“



Рис. 42. ***М. Магидсон.*** **„Бесприданница“**



Рис. 48. *А. Москвин.* „Трилогия о Максиме“

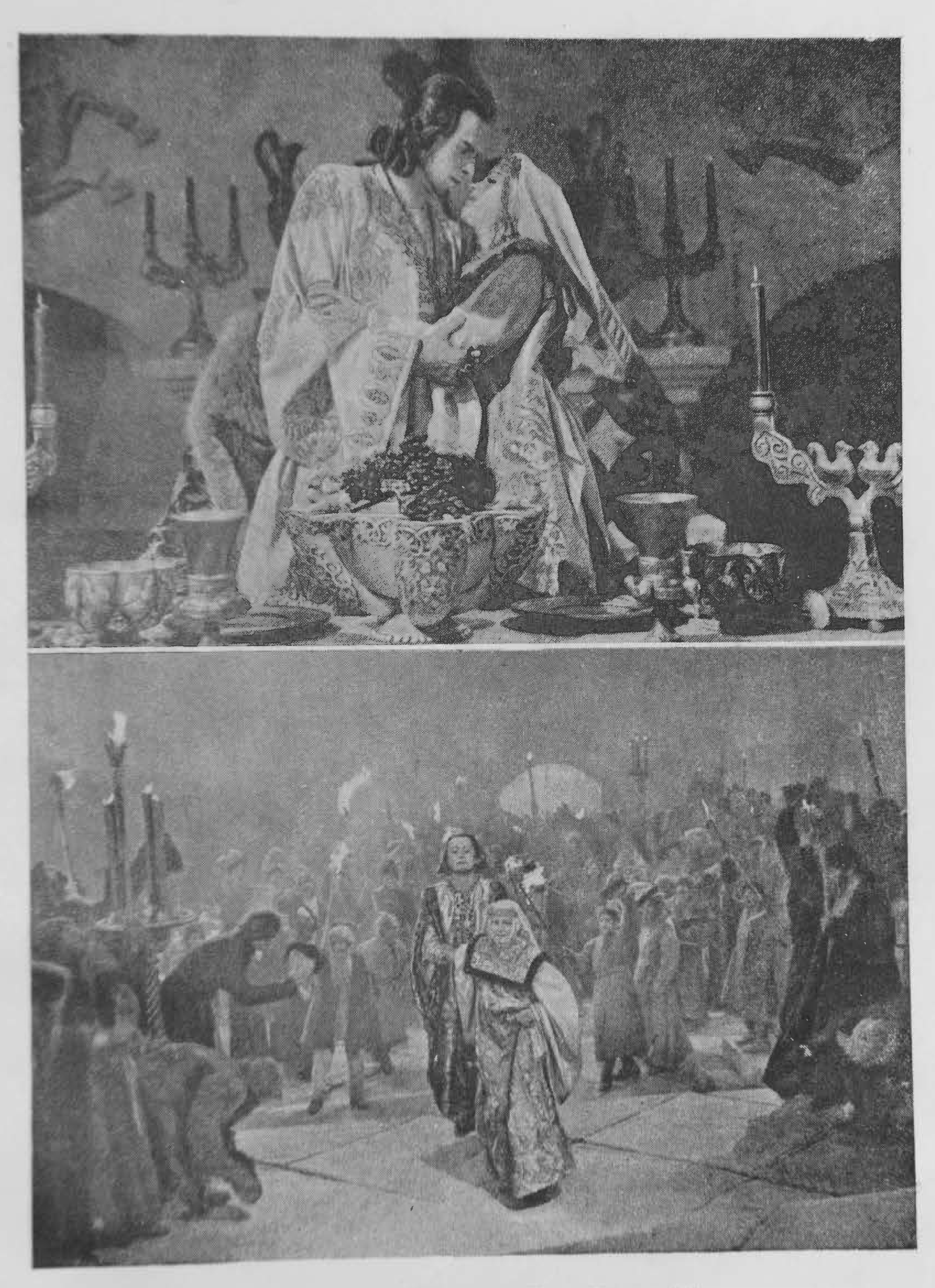


Рис. 44а. *А. Москвин.* „Иван Грозный“

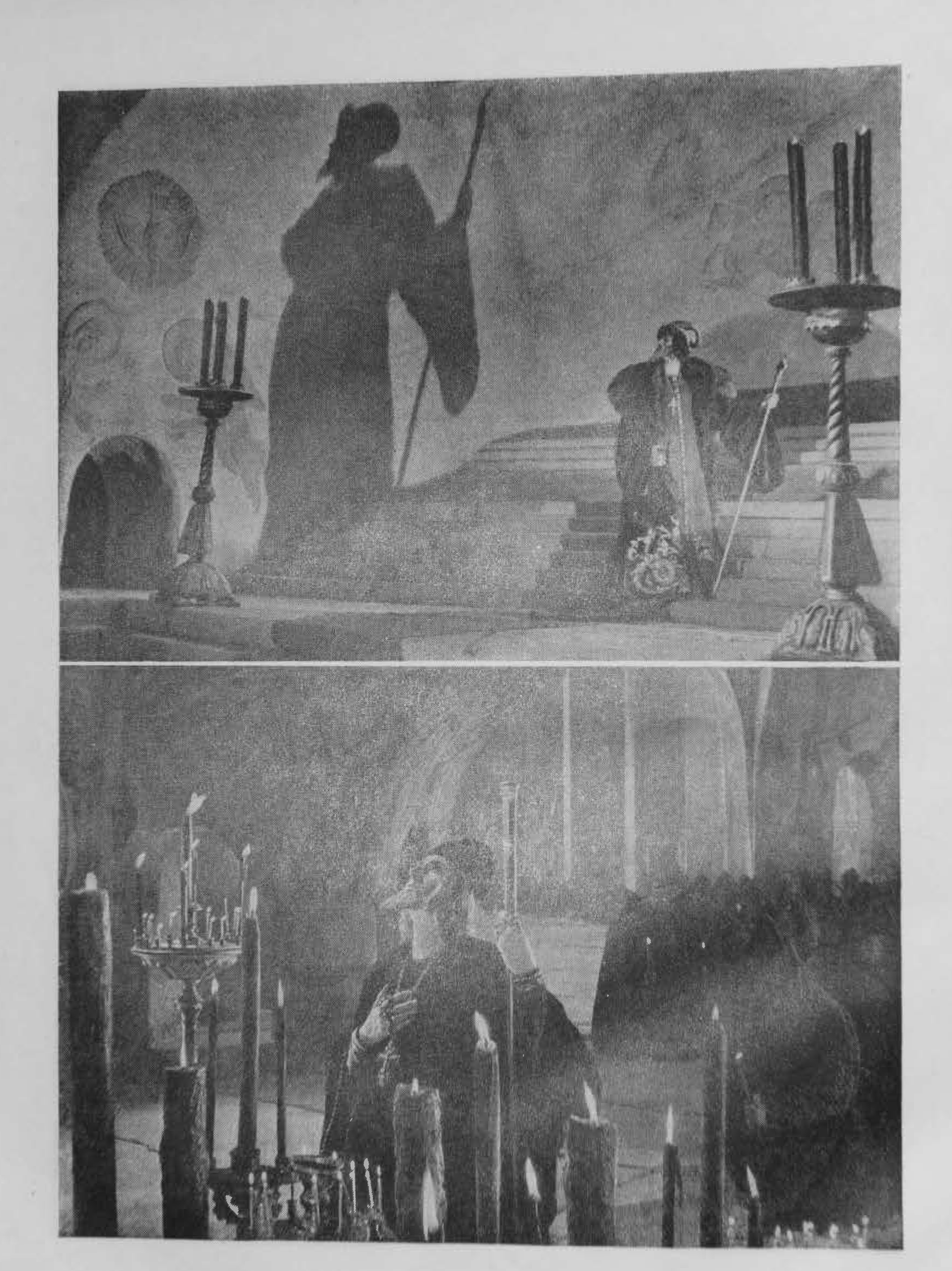


Рис. 44б. *А. Москвин.* „Иван Грозный“



Рис. 44в. *А. Москвин.* „Иван Грозный“



Рис. 45. *Б. Волчек.* „Пышка“

ГЛАВА VII

ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА В НЕКОТОРЫХ ФИЛЬМАХ

Многообразие композиционных форм, применяемых в кинематографе и связанных с жанрами и содержанием фильмов, не позволяет ввести какую-либо точную классификацию этих форм. Не позволяет этого делать и техника организации съемочного материала.

Анализ операторской работы в снятых автором фильмах может дать некоторые отправные точки для понимания художественных и технических задач, неизбежно встающих перед оператором художественного фильма.

В известной мере материалы эти ознакомят с практикой возникновения и решения основных проблем операторского искусства.

«Мать»

Следует помнить, что фильм создавался в эпоху, когда советский кинематограф не имел ни узаконенных приемов, ни традиций, ни развитой техники киносъемки. Уходя в фильме от методов театрализованного показа, приходилось искать и создавать новые формы кинематографического зрелища. Еще не было известно, что может сделать фотография, ракурс, композиция; все только нащупывалось, искалось.

Изобразительность художественного фильма не может быть отделена от общей стилевой и драматургической направленности произведения. Повесть А. М. Горького, сценарий Н. Зархи, монтажные листы В. И. Пудовкина — все это вместе определило изобразительную сторону фильма, его фотографию.

Реалистическое художественное произведение — повесть Горького «Мать», при обработке ее для экрана получила у Н. Зархи также реалистическую трактовку.

Вредным для фильма было бы любое иное стилевое решение изобразительных приемов операторской работы.

Оператор должен был с максимальной выразительностью передать содержание сценария языком кинокадров. Такие средства фото-

графической выразительности, как ракурс, свет, композиционное построение кадра, будучи соподчиненными основному стилю вещи, должны были одновременно развернуть все то богатство, которым обладала камера.

Стиль повести и сценария накладывал свой отпечаток на фотографическую интерпретацию, обязывал искать форму фотографического показа, максимально приближающуюся к яркому, образному, характерному языку Горького.

В приемах фотографического показа целого ряда эпизодических лиц, в изобразительной их трактовке мы отталкивались от литературной обрисовки их Горьким.

На эти эпизоды подбирались люди, всем своим обликом соответствовавшие обрисовке, данной им в горьковской повести, подбирался так называемый «типаж», то есть люди, идентичные задуманному образу не только по своему внешнему облику, но и по внутреннему характеру, по своим привычкам, поведению. Играя зачастую самих себя, эти люди наиболее ярко воплощали задуманное в фильме.

Горький годами наблюдения собирал из человеческих характеров, виденных им в жизни, образы героев своей повести. Обобщая и типизируя, он находил для каждого индивидуальное и характерное. Мы в своем фильме брали из жизни такой типаж, в котором наиболее ярко (внешне и внутренне) концентрировались характерные черты горьковских персонажей.

Взятая нами установка на единство компонентов фильма ясно определила задачи оператора в изобразительном оформлении материала. Нужно было с максимальной яркостью и выразительностью показать то типичное, то характерное, что было в найденных нами людях; средствами света и ракурсом мы стремились подчеркнуть, выделить основные черты, способствующие раскрытию отдельных образов в их столкновениях и противоречиях.

Найденный нами типаж был богатейшим живописным материалом. Понимать и изображать его мы учились у Рембрандта; мы учились у него не только свету, мы хотели в своем светотональном искусстве научиться у великого мастера пониманию светотени, умению тончайшими световыми нюансами передать объем, фактуру, выявить форму предмета. Нас пленило умение Рембрандта вводить свет в сюжет, в тему картины. Мы заимствовали у него сюжетную линию света: свет не только подчеркивал, не только показывал действие, но и характеризовал его. Поняв, что свет Рембрандта служит целям композиции живописного полотна, мы стали стремиться к тому, чтобы, освоив световую композицию Рембрандта, использовать ее для движущегося изображения. Мы хотели не вообще освещать кинокадр, а строить световую композицию вместе с режиссерской мизансценой таким образом, чтобы распределение движения актера было в единстве со световой композицией. Только при этом условии (поняли мы тогда) свет приобретает действенность, органичность с темой и сюжетом кадра, становится неотъемлемым его компонентом, несет ту же роль, что и в картинах Рембрандта.

Второе, чему мы учились у Рембрандта, было живописное видение человека. Рембрандт умел находить и передавать подлинное лицо человека. Он искал оригинальную характерную натуру, умел найти в человеке внутренний образ, часто скрытый одеждой, его социальным положением, бытом. Мы приняли это его умение как естественный и необходимый метод подхода к человеку в нашей работе: нужно было не только разглядеть характерное и своеобразное, но суметь показать это в кадре с помощью композиции света, в полном единстве с режиссерской трактовкой кадра, сцены, эпизода и фильма. Из этого складывался операторский подход к типажу, к основным персонажам фильма.

Световые и композиционные решения вытекали из эпизодов и ситуаций сценария. При построении портрета мы всегда помнили о том, что в первую очередь характеризует кинокомпозицию: отдельный кадр почти никогда не бывает самодовлеющей законченной композицией, а всегда является элементом фильма в целом. Образ портретируемого раскрывается в фильме или в эпизоде, а сам кинопортрет складывается всегда из большого количества кадров, в которых мы видим разные действия человека в различной обстановке. Кинопортрет — сумма всех кадров, в которых действует данный герой.

Центральное место в операторской работе над фильмом «Мать» было, естественно, отведено поискам изобразительной трактовки образа матери. В фильме динамически раскрывается характер, показывается рост самосознания забитой жизнью женщины царской России, последовательно, от эпизода к эпизоду, дан идейный и социальный рост женщины, полвека простоявшей у корыта и в конце дней своих ставшей во главе многочисленной рабочей демонстрации.

Совершенно ясно, что драматургическому развитию образа нужно было найти адекватные изобразительные приемы.

Кроме световых и композиционных построений каждого кадра нужен был единый операторский прием, основанный на режиссерской и актерской трактовке образа матери. Таким приемом было ракурсное построение кадров единого фотографического портрета матери. Ракурс был как бы показателем авторского отношения к материалу, своеобразным стилем зрительного рассказа об образе матери.

Само собой разумеется, что применять ракурсное построение кадра следовало только в тех случаях, когда это было органично для развития образа и помогало драматургическому развертыванию сцен в фильме. Ракурс в конечном счете — наиболее выразительный, наиболее экспрессивный прием кинематографического показа снимаемого объекта, попытка характеристики объекта внешними средствами. (Считаем долгом оговориться, что ракурс может быть применен и дает соответствующий эффект только в единстве с содержанием кадра и, конечно, в единстве композиции и света.)

Экспозиция начиналась с построенных в ракурсе кадров матери, стирающей белье в своей комнатушке (верхний ракурс оправдан тем, что мать показана с точки зрения мужа — Власова; в последующих построениях применение верхнего ракурса всегда было оправдано

логикой монтажного развития сцен). Только благодаря повторению приема у зрителя вызывались какие-то дополнительные ассоциации и ощущение приниженности, забитости матери. Это ощущение создано, конечно, не только операторским приемом, а сочетанием приема с содержанием кадра и актерской игрой. Своей изобразительной трактовкой оператор лишь подчеркивает, дополняет наличествующее в сюжете и образах фильма.

В дальнейшем ракурсное построение, также всегда оправданное мизансценами, в ряде мест достигало необходимой остроты. Таковы, например, кадры матери во время обыска: она все время смотрит снизу вверх не только потому, что офицер выше ее ростом, а потому еще, что она сгибается, унижается перед ним. Оператору нужно было только передать и, может быть, чуть-чуть подчеркнуть эти ощущения.

В финале мать становится борцом, человек обретает достоинство, гордость и силу: со смело поднятой головой она идет во главе демонстрации. Эти новые человеческие качества матери меняют весь облик загнанной и забитой жены Власова из первых частей картины. Оператору нужно было найти иные точки съемки. В первую очередь нужно было определить точку, с которой надо снимать демонстрацию и тех, кто идет во главе ее. Раз люди поднимают голову (в прямом и переносном смысле этого слова), художник должен увидеть и показать те характерные черты, которые как бы воплощают в себе идею данной драматургической ситуации, характеризуют образы действующих лиц. Поэтому портреты матери и других демонстрантов были сняты снизу.

Свет и композиционное построение кадра мы подчиняли необходимости показа того, что в данный момент ярче и отчетливее всего характеризует сцену. Так был создан экранный образ матери; он был прямым выражением, следствием ее драматургического образа.

Следует отметить, что ракурсы в кадрах «Матери» перерастали в прием экранного показа актера на основе монтажного развертывания мизансцены. Когда аппарат введен в пространство кадра, а вещи показаны с точки зрения действующих лиц, точки зрения будут так же многообразны, как и взгляды актеров.

Проиллюстрируем это примером из сцены, когда отец Павла Власова снимает со стены часы. Ракурсы этих планов логически оправданы, так же как оправдан и свет. Позднее нам пришлось слышать утверждение, что фигура отца Власова, поднимающаяся огромной тенью на скамейке, чтобы снять часы, являет собой пример экспрессионистического светового и композиционного решения. Мы понимали, что сочетание резкого ракурса и светотеневой конструкции кадра дает определенную экспрессию, но здесь, как и везде, эффект был применен на основе диктующей подобное решение сюжетной ситуации.

Перемены точек зрения совпадают с переменами зрительной взаимосвязи между действующими лицами. Отец, взбирающийся на скамейку за часами, снят с точки зрения матери. В кадрах борьбы сохранена так называемая авторская точка зрения, и ракурсы обуслов-

лены задачей динамического построения кадра. Кадр, в котором мать собирает на полу колесики от разбитых часов, снят сверху и обусловлен логикой показа содержания.

Совпадение ракурсных построений с идейным развертыванием сюжета — следствие органичности примененных кинематографических приемов.

В «Матери» ракурс служил не только средством для показа объекта с авторским к нему отношением или для изобразительной трактовки сюжетного положения,— он применялся и как художественный прием, помогающий выявлению характерных, интересных черт натуры (объекта). Рассмотрим, к примеру, план городового у здания суда.

Ракурс среднего плана обусловлен двумя факторами: смысловым и живописным. Блюститель порядка, городовой, стоит на возвышении и оглядывает сверху вниз порученную его вниманию толпу. Чтобы передать восприятие этой фигуры, олицетворяющей власть над расположенной внизу толпой, мы смотрим на него с точки зрения толпы — показываем снизу. Вся конструкция фигуры, ее живописные качества (выпяченное пузо; грудь, украшенная медалями; подбородок, свешивающийся как третья округлость; маленький нос торчком, а над всем этим — круглая шапчонка с усеченным верхом) обусловливали собой нижнюю точку зрения. Пару блестящих лаковых сапог на гранитном постаменте мы сняли отдельно, чтобы опереть этот тучный живот, грудь и подбородок на соответствующий пьедестал. А так как и в монтажных планах и на общем плане эта фигура по-своему властвовала над толпой, то в общей живописной композиции кадров всей сцены на лестнице суда (если проследить их компоновку не по вертикали, развертывающейся последовательно и во времени, а по горизонтали) фигура эта торчала бы сверху нелепо величественно, в то время как сцены людских страстей, печали и борьбы расплескивались бы у ее тупого подножия.

По бесконечным и крутым ступеням здания суда, сквозь сабли стражников, мать пытается пройти к дверям суда: там, за дверями, в темном зале странные и страшные люди судят ее сына. Ей надо пробраться наверх; все выше поднимается она по ступенькам. Движение вверх тяжелее, если смотреть на него сверху; фигура сгибается, глаза смотрят в точку направления движения. Между матерью и дверью зала суда, куда она идет, возникают страшные препятствия. Стражники хватают ее и толкают вниз. Поступательное движение матери дано на цель (то есть на аппарат), от цели (то есть от аппарата) ее отталкивали. Для соответствующего зрительного восприятия все планы матери на ступенях суда сняты сверху. Сухость и однообразие параллельных линий ступеней по контрасту с дивным человеческим движением матери должны были, по нашему замыслу, поднять эмоциональную насыщенность кадров.

Драматургическая характеристика судей навеяна описанием суда из романа «Воскресенье» Л. Н. Толстого. За столом сидят разнородные типы: один смотрит на часы, другой рисует лошадок. Кадр

«судьи» мы строили симметрично, фронтально, компонуя его в классическом треугольнике, основанием которого служили уложенные на стол руки, а вершиной — слегка деформированный голый череп с лицом мертвой гипсовой маски (ощущение этой маски дал передний прямой свет). Свет был лишь средством для живописной передачи того характерного и своеобразного, что было заложено в облике актера, игравшего судью (играл его бывший прокурор суда, играл себя).

Планы произносящего обвинительную речь прокурора строились с некоторой символикой; фоном этих планов служил царский двуглавый орел. Подобные орлы были законной деталью архитектуры судейских зданий. Будучи помещенным на фоне для портрета прокурора, орел стал участником кадра и, если можно так выразиться, осенителем и вдохновителем речи, произнесенной прокурором. Эмблема получила драматургическую функцию. Свет, которым была выделена эта эмблема, был подчинен сюжетной идее кадра, в зале суда был создан полумрак. Мы считали, что в этом кадре надо показывать не декорации, а только те их детали, которые нужны развертывающейся сцене; помимо того сценам давящего света соответствует гнетущий полумрак.

В фильме несколько раз повторяется идея о контрасте света—свободы и мрака — неволи. Это — мрак суда и солнце, которое видел Пашка в несколько мгновений, пролетевших между залом суда и тюремной каретой. Это — тюрьма, темная, давящая, гнетущая, и противопоставленный ей сюжетно и светово эпизод «а на дворе весна».

Своеобразным антиподом «суду» по своему пластическому решению является «трактир». Если суд — это чопорная строгость прямых линий, казенная монументальность, тупая симметричность, и все там стремится к фронтальности, к парадной точке зрения (которая не видит всей грязи, бесформенности и уродства, не предназначенной для обозрения закулисной стороны), то трактир — весь хаотичный, ломаный, живописный в своей грязи и похабстве. Социальная и живописная бесформенность возведены здесь в стиль. Кадровые композиции эпизода в трактире должны были строиться так, чтобы бесформенность эта передала и своеобразие трактирной атмосферы и социальное его лицо. Многочисленные портреты трактирных посетителей, завсегдатаев и черносотенцев построены на ломаных линиях, на нарочитом отсутствии равновесия, на резких ломаных лучах света, причудливых тенях. Мы видим две серии портретов: портреты пьяных посетителей и гармонистов, которые характеризуют среду и атмосферу, и портреты черносотенцев — тех, кто совершает здесь свои дела. Стиль показа один. Атмосфера характеризуется в равной мере лицами и натюрмортами. Последние сделаны с подчеркнутым натурализмом: жестко освещенная селедка лежит грязным пятном на грязной тарелке, среди битых стаканов; вокруг стаканчики с мутной жидкостью; грязь подчеркнута светом, нарочито выдвинута на первый план. Только в одном кадре уже не грязь, а водка капает, как кровь. Это кадр, в котором черносотенцы решают итти на провокацию. Водка стала черной, растекается черная лужица возле черных сапог. Лица черносо-

тенцев переданы натуралистично: нарочито подчеркнуты физические уродства, тупость лиц, блеклость глаз — каждая композиция графически и светово строится так, чтобы довести до предела характерное уродство данного лица. Казалось, что все в этих людях — результат черного дела, которым они живут. Казалось нужным, чтобы зритель почувствовал, увидел эту атмосферу блевотины, сивухи и кровавых, грязных дел. Портреты музыкантов, ритмически включенные режиссером в обстановку, были пластически трактованы, как объекты, долженствующие передать атмосферу трактира. Зрительные образы играющих гармонистов должны были быть идентичны музыкальному их восприятию, то есть зрительный ритм, линейный ритм должен был заменить или, вернее, воспроизвести музыкальный ритм и вызвать у зрителя соответствующие ассоциации. Поэтому ракурсное построение делалось с учетом монтажного ритма развертываемых кадров. Так, например, сочетание вертикального построения среднего плана с горизонтальным построением крупного плана, при одновременном ракурсном переходе от кадра, взятого снизу, к фронтальному, должны были дать нужные монтажные ритмические стыки.

Ракурс искался в раскрытии форм объекта. Медленное растягивание большой гармонии раскрывалось лучше всего при нижнем ракурсе; надоедливый писк губной гармошки и наглая усмешка гармониста лучше всего передавались в горизонтальном построении кадра с поперечным резким движением гармонии по низу кадра и оскалом рта в улыбке над ней. Лица гармонистов показывались в разных ракурсах, опять-таки в зависимости от места, которое они занимали в ритме монтажа, и от нарастания действия всей сцены, с которой они были связаны,— сцены заговора черносотенцев.

Почти во всех кадрах гармонистов применялся нижний и плоский свет, дававший ощущение смыслово обусловленной маскообразности лиц. Для нас это были не люди со сложной внутренней жизнью, а живые человекообразные аксессуары обстановки.

С помощью светотени и оптического рисунка мы передавали объем и фактуру тела, а по желанию и деформировали его.

В фильме, в сцене у гроба отца Власова, есть несколько портретов «соседок», женщин с испитыми лицами, с любопытством протискивающихся к трупу. Из них отметим портрет старухи: изрытое морщинами, слегка одутловатое лицо, потерявшие живой блеск глаза, черный платок на голове. Правильным для этого портрета мог быть свет, подчеркивающий каждую морщинку, сохраняющий естественность старых глаз; одутловатую белизну лица должен был оттенить черный платок; чуть светловатый тон фона при резком контуре черного платка создавал впечатление объема и сообщал сумрачность голове. Говоря профессиональным языком, здесь работала фактура в сочетании с внутренним характером объекта.

Другой пример: солдат, топящий в блюдце таракана, зевающий, скучный, уродливый. Усугубить скуку, подчеркнуть длинное, слегка деформированное лицо и тусклость белесых глаз мог только лобовой свет, оставляющий как бы в провале контуры головы и лишающий

предмет объема. Лобовой свет в сочетании с простейшей симметричной композицией в треугольнике создал эту фигуру.

Власов впервые появляется в фильме в дверях своей низенькой халупы. Он выше дверей, на него нужно смотреть снизу; седая борода всклокочена, торчит в стороны. Он пьян, а у пьяного нет определенности в лице. Исходя из этого, мы применили свет, который как бы ломает лицо, делает его неопределенным; вместе с тем этот свет подчеркивает объемность форм, их тяжесть.

Вся сцена обыска в доме Власовых построена режиссером на крупных планах. Моменты укрупнения и изменения ракурса включены в компоновку всей сцены и должны подчеркивать действия актеров. Так, например, все планы полковника построены на постепенном укрупнении и постепенном обострении нижнего ракурса.

Происходит молчаливый диалог между полковником и матерью. Мать мечется, встревоженная, ищущая ответа то у Пашки, то у офицера. Ей кажется еще, что офицер может быть добрым и справедливым, если она скажет правду. Она хочет спасти сына, не понимая ни его состояния, ни поступка. Офицер для матери — представитель власти и закона, на него надо смотреть почтительно. Мать старается это сделать, но он становится все страшнее и страшнее, его лицо как бы закрывает все остальное. Передавая это ощущение героини, мы постепенно приближаем аппарат к лицу офицера, снижаем точку зрения, стараемся ракурсами и композиционным построением лица в кадре сосредоточить внимание зрителя на этом лице, заставить зрителя воспринять облик офицера так, как воспринимает его мать.

Планы офицера, монтируемые с планами Пашки, сняты прямо, ракурс отсутствует. Пашка в том же облике видит только жандармского офицера, одного из многих.

В последнем плане этой сцены снята мать. Опустела комната, только что переполненная солдатами, понятыми, любопытными. Одинокая, после смерти мужа и увода солдатами сына, мать показана маленькой фигуркой, стоящей на коленях с протянутой рукой. Она снята сверху, на большом пространстве пола. Свет — резкий, экспрессивный, создающий настроение одиночества.

Портреты и общие планы сцены у гроба сделаны в эффектах так называемого рембрандтовского света. Пустая комната, неподвижная фигура матери у гроба мужа, убитого, как ей кажется, товарищами сына. Тишина. Мрак. Входящие люди движутся бесшумно. Глухо капает вода. Старуха Власова неподвижна. Кадры сменяют друг друга как бы в музыкальном ритме, долженствующем передать ощущение горя, мрака и тишины.

В этих кадрах нужно видеть лицо матери, догадываться о присутствии трупа, ощущать пустоту и мрак. Операторски эти сцены решаются светом. Освещено лицо; фон проработан едва заметно, но так, чтобы черные контуры фигуры четко на нем выделялись. Гроб освещен тусклым рассеянным светом. В кадре нет лишних вещей; стол с гробом — на средних планах — уходит в глубину, теряется в ней. На крупных планах остается тот же характер света, та же тональность.



Рис. 50. А. Головня. „Мать“

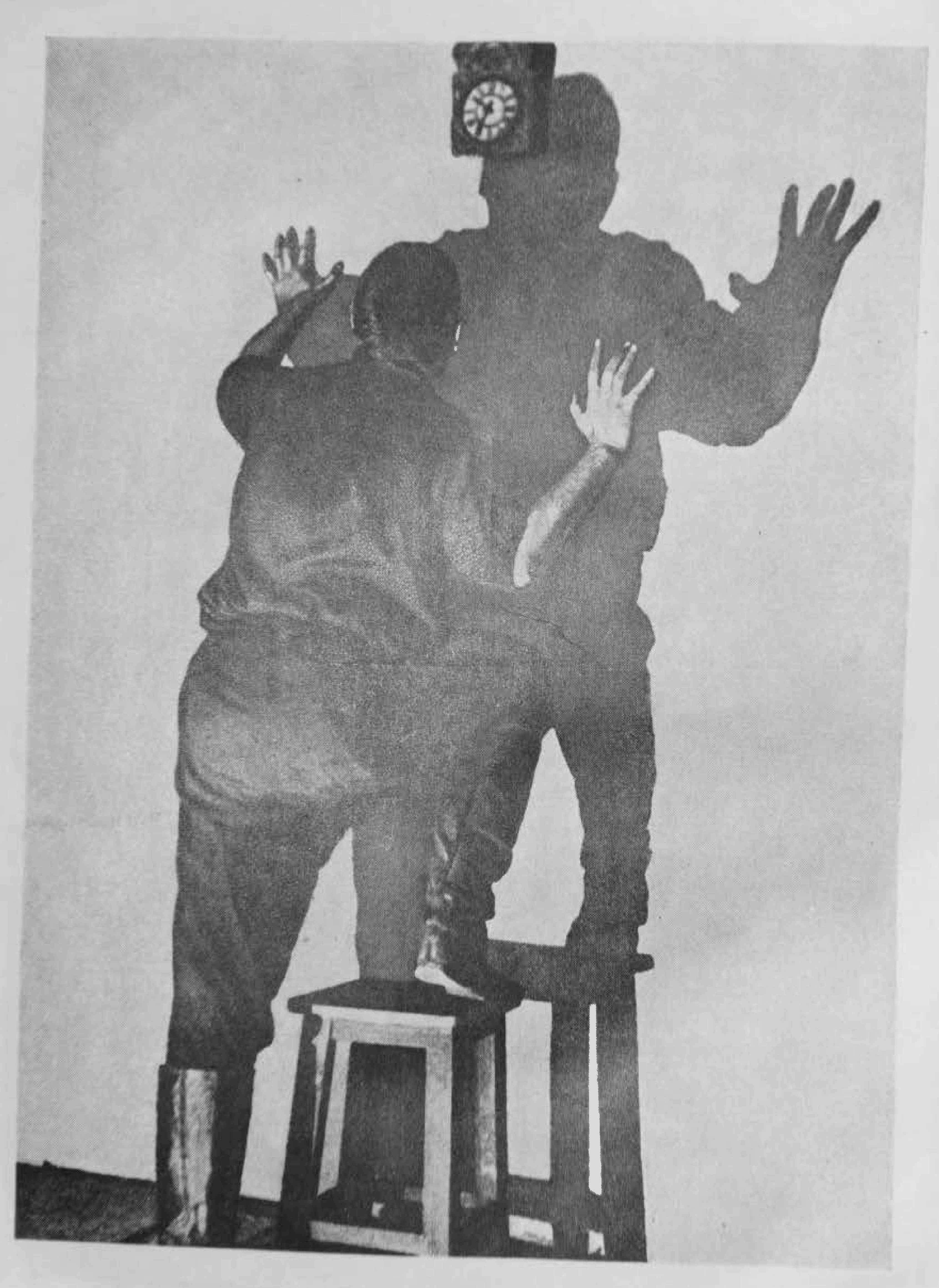


Рис. 51. *А. Головня.* „Мать“

Общий операторский подход к показу квартиры Власовых был сделан так, чтобы светом выделить только действие и только главное. Детали обстановки — вещи, все это фон, долженствующий дать зрителю ощущение среды действия, но ни в коем случае не превращаться в акцентируемые аксессуары. Тот же принцип освещения и заполнения кадра был принят в большинстве кадров картины, в особенности в павильонах, где светотональное разрешение композиции было целиком в руках оператора.

В кадре должно быть помещено, освещено и показано только то, что имеет отношение к теме, сюжету. Аксессуары, обстановка, вещи должны быть видны лишь в том случае, если они остаются контуром, слегка очерченной формой, достаточной для вызова соответствующей ассоциации с конкретным предметом в конкретной обстановке. Выбор плана, расстояние аппарата от объекта всегда обусловливались принципом необходимости и достаточности: ни сантиметра лишнего пола, ни миллиметра пространства над головой; должно быть видно лишь то, что нужно сюжету фильма, теме, сцене или эпизоду. Во многих сценах декораций почти не видно. Художник С. В. Козловский прекрасно понимал и ощущал, что декорация должна быть живописным компонентом кадра, а не самодовлеющей киноархитектурой.

Принцип ясности и конкретности показываемого материала был положен в основу всех наших композиционных построений. Мы считали, что применение диагональных и симметрических построений кадра, композиционная четкость, ясность, своеобразная центрация показываемого материала диктуются как условиями временного показа его на экране, так и тематикой и стилистикой фильма. Орнаментальность, живописность, изысканная асимметрия противоречили бы простому, строгому и ясному стилю фильма. Мы считали неверным показывать русское революционное движение приемами экспрессионизма или расплывчатого импрессионизма; мы предпочитали учиться форме выражения идей у мастеров Возрождения и у русских живописцев.

Четкость идеи кадра, ясность сюжетного развертывания и простота форм, подчеркивающих и точно передающих содержание,— вот, собственно, то, чего мы добивались.

Кадры имеющихся в фильме массовых сцен разбиваются на кадры с единым движением и на кадры с движением среди неподвижных предметов.

Массовые сцены демонстрации строились так: один-два очень общих плана, которые показывают обстановку действия (улицу, площадь и т. п.). Эти кадры вмещают столько дополнительного, как бы иллюстративного материала, сколько нужно для того, чтобы понять место действия. Остальное пространство кадра заполняется игровым материалом.

После этих планов мы переходим на кадры, целиком заполненные движением и снятые преимущественно сверху, так как ракурс лучше всего передает ощущение массы, толпы. Движение в этих планах шло чаще всего по диагонали или из глубины кадра. Если внутри кадра

развертывалось какое-либо действие, кадр компоновался замкнуто, с центрацией действия, независимо от того, построен он в архитектурном или людском окружении.

Примерами таких замкнутых композиций могут быть сцены расстрела в тюрьме и сцены разгона забастовки на фабрике. В первом случае замыкание кадра как бы продиктовано темой: взбунтовавшиеся арестанты окружены тюремной стеной и наступающими на них солдатами. Здесь ограничение строится по вертикали. Сзади арестантов — стена, которая создает ограничение лишь по глубине кадра; потом окружение замыкается вступающим строем солдат; наконец, в последнем кадре арестанты прижаты к стене. Обрез в кадре сделан так, чтобы создать ощущение абсолютной замкнутости: зритель не видит ни концов стены, ни полосок неба — на переднем плане штыки и дула винтовок, дым выстрелов.

Сцена прогулки арестантов построена также замкнуто: вся она показана в нескольких монтажных планах, представляющих собой единую сюжетную и живописную композицию. Движение дано по кругу, замкнутому в своеобразный эллипс; линейность построения и формы движения переходят из кадра в кадр, вне зависимости от укрупнения его. Световое единство сохраняется целиком: заднебоковой свет, создавая нужные контрасты, дает ощущение тюремного двора, где сочетается световой контраст мрачных высоких стен и небольших, залитых солнцем площадок.

Говоря о фильме «Мать», следует особо остановиться на применении пейзажных композиций. Пейзаж здесь являлся как бы поэтическим словом, поэтическим образом. Операторская трактовка пейзажа была основана на учете его драматургического жеста и роли в фильме. Это был пейзаж ощущения, а не натуры; выбирались такие кадры, в которых отсутствовала бы материальная конкретность, останавливающая на себе внимание зрителя. В ряде эпизодов пейзажные кадры должны были составлять как бы музыкальное сопровождение, дополняющее эмоциональное ощущение вне сюжетных сцен, с которыми они монтировались.

Главная задача была в выборе кадров. Здесь мы столкнулись впервые с композицией на фоне неба. Оказалось, что это почти единственный вид композиции, с помощью которого можно, условно говоря, передать отвлеченные психологические моменты, вытекающие из конкретного действия.

Кадры ветвей на фоне неба, кадры полей с доминирующим над ними небом были для нас лучшим пейзажным материалом в плане тех требований передачи настроения, которые мы к ним предъявляли. Фотографическая обработка этих пейзажей лишала их натуралистичности.

В других эпизодах, как, например, в «весне», пейзаж (или, вернее, монтаж пейзажей) играет такую же роль, как в литературном произведении. Это не только пейзаж настроения. Это вполне конкретный, описательный пейзаж, но рассматривать его можно лишь в качестве одного из элементов описательной композиции. Построение

отдельного пейзажного кадра было подчинено описанию имеющей единую тему картины («а на дворе весна»). Мы искали в этих пейзажах-описаниях тона наиболее нежные, наиболее лирические, и такой материал, который мог бы войти в качестве элемента в общую тему, а не быть самодовлеющим. Мы добивались того, чтобы зритель не сосредоточивал своего внимания на клубящемся над прудом тумане или на лошади, пасущейся на свежем от росы лугу. Сумма этих кадров должна была дать единое впечатление утра, пробуждающейся природы, начинающейся весны, всего, что контрастировало с тюрьмой, с замкнутостью ее и темнотой.

Фотографически в этих пейзажах главными были тональность и оптический рисунок.

„Конец Санкт-Петербурга"

Первая задача, с которой пришлось столкнуться в этом фильме, было операторское решение проблемы вступительного пейзажа.

Сценарное задание сводилось к тому, чтобы рядом пейзажей передать ощущение России, именно России, а не русского пейзажа 1910—1912 гг. Местом съемок вступительных сцен были выбраны села Саратовской губернии, Волга, Жигули.

Первые кадры фильма — холмистые поля, с копнами ржи, наплывами, перетекающие один в другой, уходящие за бесконечный горизонт в небо с августовскими кучевыми облаками. В этих кадрах композиционно решалась задача пространства через привычное восприятие соотношения тонов — яркожелтой ржи и голубого неба с белыми облачками.

Наплывы нужны были для того, чтобы передать ощущение бескрайности, безграничности пространства за кадром. Плавный переход от пейзажа к пейзажу обусловливал собой непрерывность видения.

Следом за кадрами волжских полей монтировались кадры русского села с тем же покрытым несущимися облаками небом, а за ними — бесконечные ряды еле видимых на горизонте ветряных мельниц. Здесь была уже попытка решить пейзаж в движении.

Установка на максимальное расширение пространства операторски решалась двояко: в первом случае наплавами, во втором — движением на аппарат. Заканчивалась эта прелюдия кадрами крупных планов постепенно уходящей из кадра ветряной мельницы. Световая и оптическая передача последних кадров мельницы была условной. Это не была отдельная, предназначенная для изучения и рассматривания мельница, а деталь пейзажа, задуманного в виде непрерывной картины, состоящей из целого ряда ритмически объединенных в идейном, световом и композиционном построении элементов, во временном монтажном сочетании отдельных кадров. Этот пейзаж был создан не только во время съемки, но и на монтажном столе, где он оформлялся режиссером в соответствии с внутренним тематическим и изобразительно-композиционным ритмом эпизода и фильма в целом.

Следует помнить, что весь этот эпизод построен на сочетании кадров пейзажа с кадрами живых людей, являющихся носителями темы, отрывками внутреннего сюжета. Если воспользоваться аналогией из живописи,— это рассмотренные на близком расстоянии наиболее органичные для данной темы отдельные детали огромного холста. Темой этого пейзажа была Россия. Пейзаж монтировался с надписью: «пензенские, новгородские, тверские», служащей как бы лейтмотивом всего фильма. Отсюда, из этой России, выходит человек, парень, который идет в Петербург.

Проход парня и старухи по Петербургу в поисках земляка изобразительно построен на переменах точек зрения. Нужно было показать, как два человека растворяются в холодной гранитной архитектуре столицы. Это была первая экспозиция Петербурга в фильме, причем экспозиция архитектурная, а не сюжетная. Сначала мы видим героев, проходящих у подножия памятника Александру III: чугунная голова почти закрывает весь кадр, длинная тень от нее покрывает проходящие в глубине маленькие фигурки. Тень использована и в ряде последующих кадров; проход по площади Исаакиевского собора сделан с помощью тени одного из апостолов. Аппарат постепенно удаляется; пространство, захватываемое им, становится шире и шире. это — барский, нарядный Петербург. Заключительный кадр этого прохода: старуха и парень в рабочем Петербурге стоят на дворе полутемного, с поднимающимися над ними облупленными стенами домаколодца. Операторски ощущение от города и его окраины передано тем, что переход к крупному плану сделан на смене последовательных кадров, с постепенным укрупнением, построенным по единой оптической оси. Крупный план снят уже в ракурсе снизу, облупленные стены как бы замыкаются над головами героев. Это монтажное построение было попыткой к созданию единой композиционно-стройной картины ряда кадров, объединенных одним сюжетом и одной идеей. При расширении плана сохранялось линейно-композиционное единство: все кадры ракурсны, линейно замкнуты, и линия прохода действующих лиц переходит из кадра в кадр.

Изобразительно пейзажи Петербурга построены в двух планах. Монументальный Петербург дворцов, памятников и архитектурных ансамблей несколько призрачный, такой, каким он выглядит в привычном литературно-поэтическом рассказе. И другой Петербург — Петербург заводских окраин, дыма, копоти, грязи, доходных домов.

Прозрачности петербургского пейзажа, того, что наблюдается в белую ночь, удалось добиться выбором объектов и съемкой в определенных условиях освещения. Банковские львы, Голландские ворота и ряд других мест сняты отраженными в воде, колеблющимися и расплывчатыми. Остальное снималось вечерами на границе дня и белой ночи, когда контуры становятся расплывчатыми, даль — туманной, изображение теряет свои натуралистические качества и приобретает некоторую условную поэтическую форму.

Архитектура и скульптурные детали в ряде случаев имели смысловую и драматургическую нагрузку. Таковы детали фальконетов-

ского памятника Петру I, памятников Николаю I и Александру III. Детали этих памятников монтировались по своему смыслу, они были привлечены к участию в действии: через них город Петербург, столица царской России, становился как бы действующим лицом развивающейся драмы. Например, лицо Петра ассоциативно монтируется с планами промышленника Лебедева в момент, когда тот мнит себя повелителем петербургской биржи. Признак сходства был найден одинаковым композиционным построением обоих кадров с одновременным использованием эффекта тонального контраста (черная бронза памятника и белесый жир Лебедева).

Украшенная цветами чугунная голова Александра III работала, как действующее лицо в сценах патриотической демонстрации. Лицо ангела с крестом над занесенным конским копытом из памятника Николаю I, чугунный зад коня Александра III, вздыбленный конь Фальконета и целый ряд других деталей монтировались режиссером, как драматургический смысловой материал, в разных местах фильма (в кадрах мобилизации и атаки на фронте, в сцене биржи).

Следовательно, операторская трактовка кадров, их выбор и композиционное построение определялись тематической задачей и режиссерским ее решением.

Не только живописную, но, если можно так выразиться, и драматургическую роль играла также передача светом фактуры бронзы, чугуна и гранита.

Основной принцип композиционных построений сводился к тому, чтобы убрать из кадра все ведущее к натуралистически локальным ассоциациям. Для этого ракурс и нейтральный фон неба были наиболее благодарными способами композиции. Из операторских приемов, впервые примененных нами в этом фильме, следует упомянуть композиционные построения со сдвинутой линией горизонта — то, что впоследствии стало называться наклоном аппарата. Снимая крупные планы биржевиков, мы столкнулись с тем, что средние планы сцен, происходящие на лестнице, плохо вписываются в кадр — сцена становится статичной. Мы же добивались максимальной динамики, ибо кадры биржевого ажиотажа монтировались параллельно с кадрами атаки на фронте. По замыслу эта композиция строилась на стыке движений: диагонально поступательного — в кадрах атаки и линейной хаотичности — в кадрах биржи. Этим подчеркивалось пластически смысловое различие содержания этих двух действий. Биржа — сумбур, спекуляция, истошный крик, неорганизованное суматошное движение. Фронт — напряженность, целеустремленность, сила.

Итак, средние планы биржи строились с наклоном камеры. Тот или иной диагональный наклон определялся размещением движения в кадрах и монтажными стыками, то есть местом в монтируемых сценах крупных и общих планов. Светово кадры фронта и биржи тоже были построены на контрасте: лобовой, плоский свет биржевых кадров подчеркивал плоскостное движение; контражурный, дающий эффект глубинности свет в кадрах фронта, будучи более темным в фоне, выявлял объем и вещественную динамику кадра.

В крупных планах фронта следует особо отметить работу над фактурой материала. Липкая ползущая грязь является лейтмотивом ряда кадров: солдат, умирающий на скользкой глине; измазанное той же глиной лицо солдата; залитый водой глинистый окоп перед атакой. Во всех этих кадрах для передачи ощущения материала операторски использована рефлектирующая способность мокрой глины. Эффект фактурности и объема достигается применением (для освещения лиц и деталей) косого, узкого света от зеркал. В сценах фронта использован также дым. Он не только создает ощущение тревоги, рвущиеся клочья дыма делают кадр более динамичным, фон из нейтрально неподвижного превращается в кинетический, то есть несет ту же нагрузку, что и объект кадра; дым помогает изменению общей тональности кадра, созданию тонального подобия или тонального стыка от светлого к темному, дым облегчает задачу передачи пространственности и объемности. В кадре, наполненном дымом, мы имеем возможность путем освещения создать эффект воздушной перспективы.

Основные композиционные построения фильма «Конец Санкт-Петербурга» всегда соподчинены сюжетно-драматической задаче. Господствующим композиционным приемом построения крупных и общих планов является применение ракурсов, что объясняется стремлением к достижению динамичности кадра и его тематической остроты. Снимаемый объект почти всегда выводится на первый план или строится так, чтобы на нем, и только на нем, сосредоточилось внимание смотрящего. Ракурс несет также и смысловую нагрузку, в некоторых случаях по-новому, оригинально показывая объект и создавая иное к нему, непривычное отношение (в таких кадрах, как памятники, ракурсом достигается сюжетный подход к объекту).

Светотональное решение натурных кадров определяется стремлением к максимальной глубинности и перспективности, к вещественной объемности материала и передаче фигуры; светотональное решение этих кадров диктовалось необходимостью передачи светотонального ощущения Петербурга, ибо каждый город, каждое место имеет свой световой колорит, неповторимый и своеобразный. Петербургские белые ночи, их воздух (в сочетании с архитектурными формами и своеобразной фактурой материала) специфичны только для Петербурга, и удачное воспроизведение этих светотональных эффектов локализует действие.

„Потомок Чингис-хана“

Можно считать, что зритель видит фильм операторскими глазами. Когда попадаешь в новую страну, к новым людям, яснее смотришь, больше воспринимаешь. Если вокруг Петербурга создалось бесконечное количество образов, ибо его рисовали Бенуа и Сомов, о нем писали Пушкин, Достоевский, Гоголь,— все это рождало при видении города бесконечные ассоциации и, может быть, приводило к стилизации, то никакого ранее созданного искусством образа забайкальских степей, где снимался «Потомок Чингис-хана», мы не знали. Были новые люди, новая природа. Для того чтобы люди, смотревшие фильм,

по-настоящему поняли и почувствовали подлинность развертывающейся драмы, мы считали необходимым дать им почувствовать ощущение бесконечности степей, величавости округлых гор, белеющих на холмах тарбаганов, свободу ветра, бесконечность и прозрачность горизонта и одинокий звук серебряных колокольцев, висящих на причудливых крышах дацанов.

Как уже сказано выше, каждое место имеет свои тончайшие нюансы воздуха, свою яркость света, свою длину и глубину теней. Но не всегда природа раскрывает себя в своем оригинальном своеобразии.

Искусство съемки пейзажа не ограничивается выбором эффектного света вообще, оригинального кадра вообще; требуется найти именно тот кусочек пейзажа, именно такой свет, такую даль и пространство, которые были бы присущи только данной стране, только данной местности. Лишь в этом случае с экрана заструится тот воздух, засияет то солнце, при котором будут действовать и жить герои фильма.

Медленно (наплывами) развертываются пейзажи плоскогорий, освещенных сухим солнцем, монотонных по красочной гамме; в них всегда больше неба и меньше земли. Чистота и прозрачность воздуха бесконечно удаляют горизонт пейзажей. Иногда налетает ветер, прорывающийся с озера Байкал и перерастающий постепенно в бурю.

Кадры вступительных пейзажей представляют собой монтажное единство. Начиная с крупных планов, аппарат постепенно удаляется, поднимается на вершины гор, чтобы полнее развернуть широту и глубину пейзажа, отодвигая в бесконечность линию горизонта. В фильме «Мать» пейзаж носил характер лирического отступления, являясь элементом эмоционального воздействия. Пейзаж в «Потомке Чингис-хана» уже не самодовлеющий пейзаж, а фон развертывающегося действия. Кадры сцены у юрты, помимо своего драматургического содержания, должны были показать, что юрты редко разбросаны по бескрайной холмистой степи. Отъезд Баира кончается показом одинокой, затерявшейся в степи юрты с трепещущим на ветру флажком; в этом кадре мы старались передать ощущение степного ветра, плоскости степи, замыкаемой вдали горами, сухого неба и реденьких облачков. Все монотонно вокруг, только юрта, покрытая белыми кошмами, чуть ярче окружающего пейзажа.

Горный таежный пейзаж весьма причудлив по своей форме; таежный лес расположен на вершинах и уступах скал, это не стройный равнинный лес, а лес, полный бурелома, сломанных ветвей, торчащих камней. Редкая хвоя сосен пропускает много света; весь пейзаж как бы наполнен этим прозрачным светом; поэтому отсутствуют глубокие густые тени.

Ощущение высоты гор в эпизоде ухода партизан мы старались передать характерными признаками: более резкой тональностью и скупостью пейзажа. На высотах воздух суше, прозрачнее, небо кажется темнее, глубже; контуры людей, скал, деревьев выступают на нем рез-

построение кадров соответствовало монтажному построению отдельных эпизодов и всего фильма.

В некоторых случаях монтажные куски были настолько кратки, что внутрикадровое содержание воспринималось только при целостном просмотре всего эпизода (например, эпизод постройки теплохода). Светотональная ритмика чередования в таких кусках играет не меньшую роль, чем содержание кадра, вернее, это не отделимые друг от друга элементы.

С другой стороны, фильм «Дезертир», по содержанию и по методике сценарного построения являвшийся как бы хроникой текущих событий, и в изобразительной трактовке требовал соответствующей формы. Кадры фильма с экрана должны были выглядеть кусками подлинной жизни. Такого рода композиции являются при съемке художественного фильма наиболее трудными, особенно тогда, когда их нужно подчинить своеобразной форме режиссерского построения фильма.

Следует отметить, что В. Пудовкин создавал законченные изображения только на монтажном столе. Оператор во время съемки знал основную композиционную установку в построении той или иной сцены, но давал режиссеру для оформления только материал, подчиненный основному композиционному замыслу.

В этом фильме нельзя говорить об отдельных кадрах. Любая композиция, любое световое построение может быть рассмотрено только в их монтажной связи; зачастую отдельный кадр представляет собой композиционный хаос, который приобретает свою изобразительную функцию, только заняв свое органическое место при монтаже.

Этот фильм нельзя анализировать, отталкиваясь от станковых произведений или даже кинофильмов, сделанных в медленном ритме с последовательной сменой кадров-сцен. Это разные условия композиционных построений. Так, например, почти вся сцена драки стачечников с штрейкбрехерами снята аппаратом с рук: оператор с аппаратом устремлялся в гущу дерущихся и снимал на длинный кусок пленки различные моменты этой драки. Ряд крупных планов, как бы ведущих сюжетное развитие, снимался отдельно, но в таких построениях, которые позволяли создать единый поток развития эпизода.

На монтажном столе из ленты с заснятой дракой выбирались нужные моменты, которые монтировались с построенными кадрами, и только тогда сцена получала свой законченный вид, строго подчиненный единству ритма и единству сюжетного развития. Такие эпизоды, как эпизод борьбы за знамя, состоят из многочисленных кадров, в которых сняты на общих, средних и на чрезвычайно крупных планах отдельные моменты движения демонстрации и столкновения демонстрантов с полицией. Даже такой момент, как удар полицейским демонстранта, монтируется из 7—8 отдельных кадров: замаха руки; рывка морды лошади; сапога, пришпорившего лошадь; взгляда демонстранта; удара, сделанного на двух планах, и, наконец, откинутой головы. Знамя снято более чем на 15 кадрах с различными укрупнениями и в разных фазах его движения; оно монтируется с рядом

крупных планов борьбы и движения демонстрации. Лишь в монтаже, когда каждый удар занял свое ритмическое и сюжетное место, эпизод приобрел свое законченное изобразительное построение. При этом методе работы главной задачей оператора было такое тональное и композиционное построение каждого кадра, которое наиболее выразительно и четко передавало бы моменты содержания, являвшиеся объектом показа в данном кадре.

Монтажно построенные сцены имеют свои сюжетные акценты, свой ритм. Оператор должен был при условии параллельного монтажа или при своеобразных стыках тематических контрастов дать режиссеру возможность использовать светотональный контраст и композиционный стык как моменты, усиливающие сюжетное столкновение эпизода или подчеркивающие монтажный его ритм. Это своеобразное монтажное стаккато должно было быть развито не только в монтажном ритме, но и в изобразительном; вернее, эти ритмы должны сливаться в единство.

„Суворов"

Сложные задачи стали перед операторской группой при работе над фильмом «Суворов» (сценарий Г. Гребнера, режиссер В. Пудовкин); труднейшими из них были поиски сочетания зрительного и словесного образного языка фильма и такой изобразительной трактовки материала, которая соответствовала бы данному историческому сюжету.

Мы прекрасно понимали, что решение первой задачи не может принадлежать одному оператору, хотя именно с него, с оператора, взыщется за отсутствие в фильме достаточно яркого изобразительного «языка». Образный строй фильма в основе своей заложен в сценарии и в его режиссерской разработке. Каждый эпизод фильма решается авторами его в той или иной образной форме и, если форма эта не дает повода для выразительного изобразительного решения, то оператору остается только «снять» сцену.

Нам кажется, что в работе над фильмом «Суворов» ни сценарист, ни режиссер не нашли того идеального сочетания зрительных и звуковых (словесных) элементов, которое можно было бы назвать полноценным образным языком звукового кинематографа. Очевидно, мастера наши все еще только «нащупывают» необходимую художественную форму современного кинофильма. Да это и закономерно. Задачи образной выразительности решаются далеко не «вдруг». В одних фильмах прекрасна выразительность речевого материала, но забыт изобразительный, в других — высокая живописная форма сочетается с весьма бледным решением речевых (звуковых) элементов.

В «Суворове» пути для этих поисков не могли вытекать из той суммы приемов, которыми пользовался оператор в немом кинематографе, образный строй звукового фильма сложней, тоньше и многогранней. Изобразительный стиль произведения можно было искать лишь внутри самого материала фильма, в пределах сценарной и режиссерской его трактовки.

Сама по себе трудная задача эта осложнялась еще и тем, что исторический материал сценария требовал таких приемов изобразительности, которые помогали бы зрителю верить в историческую достоверность воспроизведенного на экране. Легчайшим путем был путь стилизации под современную изображаемой эпохе «иконографию» или «под» какое-либо популярное произведение исторической живописи.

Однако нам казалось, что рисунки, офорты, гравюры и даже портреты современников не могут и не должны определять изобразительный стиль фильма. Ведь стиль рисунков или портретов современников Суворова определялся состоянием живописной или граверной техники того времени, господствующим направлением в изобразительных искусствах.

Гелиогравюра — один из любимых нами видов графического искусства. Однако нет нужды восстанавливать подобие этой гравюры на экране — получится своеобразная «эрзац»-гравюра, нечто «под» тот или иной стиль, ту или иную техническую манеру. Кинематограф же достаточно богат своими возможностями, далеко не полностью открытыми и изученными.

Вместе с тем исторический материал не позволяет пользоваться приемами, характерными для фильмов о современности, чуждыми ему по духу, по ритму, по содержанию и внешнему рисунку действия. Возьмем в качестве примера хотя бы батальные сцены. Два, казалось бы, технических фактора совершенно меняют внешний облик поля боя, отличают современные поля сражений от полей битвы, на которых сражался Суворов. Дымный порох, который применялся для пушек и ружей в XVIII веке, давал живописные клубы дыма, медленно и красиво паривыие над полем боя; сейчас поле боя — это поднятые гигантской силой взрывной волны комья земли, куски человеческих тел и строений, вздыбленные орудия и над этим рваные клочья дыма.

Одежда воинов XVIII века яркая и красивая. Над живописностью этой формы трудились мастера и художники, ибо пышность и красочность были органичны самому пониманию идеи боя. Современная «защитная» форма солдата сделана специально для того, чтобы войско было невидимым, незаметным.

Пользоваться одними и теми же приемами в показе войны XVIII и XX веков нельзя.

Стремясь передать ритм, дух и живописную форму исторического материала, мы решили показать его на экране в композициях, свойственных кинематографу, отказавшись как от стилизации, подражания и манерности, так и от излишней модернизации материала.

Важнейшим моментом, определявшим для нас композиционную форму оптического построения эпизода, являлась всегда внутренняя драматургическая его идея; для выражения этой идеи искали мы ясную пластическую форму. Но бережно сохраняя самую идею композиции, вытекавшую из драматургической задачи, мы считали возможным свободно интерпретировать исторический материал и не вос-

станавливать со скрупулезной точностью деталей исторической обстановки.

Так, например, в фильме есть сцена после победы Суворова при крепости Нови. Руководствуясь историческими источниками, необходимо было бы воспроизвести поле у стен крепости Нови и описанную очевидцами сцену сдачи в плен французской армии. Мы отказались от павильонной «крепости», равно как и от макета. Идейным стержнем сцены был триумф Суворова и его армии; пластическая форма ее воплощения была решена с помощью одной характерной детали: склоненные к земле знамена побежденных, по которым стремительно шагает Суворов, вокруг ликующие русские полки и коленопреклоненные побежденные. В этом решении сохранялось своеобразное „esprit" войны той эпохи и вместе с тем зрителю становилось ясным состояние самого Суворова, его отношение к своей армии и к побежденным.

Здесь была нарушена документальная подлинность, но сохранен «дух» события. Здесь не было съемок под старинную гравюру или под миниатюры Мессонье: сцена снималась с движения, сцена монтировалась. Многоплановое глубинное построение общих планов и компактное построение средних родилось не из подражания старинным рисункам или картинам, а по законам построения кинематографических композиций.

В этой же связи необходимо сказать об одной важнейшей детали операторского мастерства, которая часто принимается, как само собой разумеющаяся, а иногда и не замечается вовсе. Это создание местного колорита и света. Часто операторы с непревзойденным искусством создают в своих кадрах атмосферу и колорит определенного сюжетного места, несмотря на то, что снимают эти кадры в натурной или павильонной обстановке, совершенно не похожей на «подлинную». Так, например, в эпизоде у крепости Нови нужно было воссоздать итальянское солнце, итальянский воздух, а в кадре не было никаких деталей, характеризующих Италию.

Трудно сказать, чем свет итальянского солнца отличается от света московского, но ряд представлений и ассоциаций, создающих у нас впечатление подлинности обстановки, подсказывает, что солнце в Италии ярче, воздух чище, даль ясней, тени глубже, фигуры смотрятся пластичней.

И вот, снимая на натуре, оператор выбирает время на полчаса раньше или позже, солнце в зените или склоненное к горизонту, тени чуть просветленней или резче, свет, льющийся чуть сбоку или сзади, тональность смягченную или усиленную. Эти детали работы оператора, как мазки кисти художника, постепенно создают нам кадр-картину, озаренную итальянским солнцем, напоенную прозрачным и горячим воздухом; фигуры на этой картине объемны, даль глубока. В этом живописное искусство оператора. Итальянское солнце и воздух сами не придут в кадр, их нужно сделать!

Расматривать «пейзаж» в художественном фильме как особый жанр, подобный пейзажному жанру в живописи, конечно, нельзя.

Пейзаж в фильме выступает только как один из элементов его композиции. Значение пейзажа в фильме скорей приближается к его значению в литературном произведении.

Автор в кинофильме выступает как рассказчик, имеющий возможность описать обстановку, в которой развертывается действие. Но этот рассказ ведется в кадре. То, что мы часто называем «фоном» или «вторым планом», по существу есть материал нашего образного изобразительного языка. Этот «фон» показывает и описывает в поэтической, прозаической или даже документальной форме место и обстановку, в которой развертывается действие.

Поэтика кинематографического языка, его образность выражаются в зрительной форме. Особенно ясно это тогда, когда фоном выступает пейзаж.

Этот «фон» войдет в композицию «картины»-эпизода и приобретет значение «литературного» — образного описания места и обстановки действия лишь в том случае, если в монтаже он усилен отдельными кадрами чистого пейзажа.

Нельзя рассматривать отдельный кадр фильма как законченное произведение, хотя отдельные кадры и могут производить известное впечатление своим художественным выполнением. Кинематографическая композиция «пейзажа» — всегда группа самых разнообразных по масштабу и ракурсу, а иногда и по свету и по перспективе кадров, объединенных одной темой и сюжетом. Кинематографический пейзаж смотрится по «вертикали» в монтаже.

В фильме «Суворов» есть эпизод «Переход через Альпы». Сюжетно это большой эпизод, содержащий целый ряд сцен, объединенных единой темой. Действие развивается от начала горного марша суворовской армии и до битвы у «Чортова моста».

Достаточно известно, что героический переход русских полков через Альпы славен не только победой над неприятелем, но и победой над природой. В этом походе русский солдат и русский полководец преодолели стихию снежных бурь, горных рек, непроходимых круч.

Перед оператором стояла задача — показать место и обстановку действия так, чтобы зритель уверовал в подлинность этой обстановки, окружить актера такой атмосферой, которая позволила бы ему «играть» то особое «состояние», которое создается необычностью обстановки, той напряженной борьбой, которая как бы происходит «за кадром», но должна ощущаться в кадре.

В каждом актерском крупном плане зритель должен был ощущать, что действие происходит на вершинах альпийских гор, что кругом грозная суровая стихия, что вот эти люди выдержали громадное напряжение, преодолевая ее.

Пейзаж Альп, как обстановка «Суворовского похода», создавался постепенно в каждом кадре, от начала и до конца эпизода. Может быть, некоторые отдельные кадры несколько выпадали из тематической задачи или недостаточно ясно ее решали, некоторые были, возможно, просто плохи, но их постепенное нарастание решило задачу создания пейзажа Альп в эпизоде «Суворовского похода».

Эта «сюжетность» кинопейзажа и его вертикальное монтажное построение во времени и движении определяют принципы композиции и отбора материала для каждого кадра, они же определяют форму разрешения чисто оптических элементов его.

Свет, перспектива, ракурс, масштаб не могут быть выбраны произвольно, они вытекают из общей изобразительной трактовки материала.

Трудность работы над характерным историческим пейзажем усугубляется тем, что нельзя отталкиваться от «местного» колорита, от местных характерных особенностей. (В этом случае зритель увидел бы просто кавказский пейзаж.)

Нужна была некоторая «остраненность» и «условность», уход от натуральности, а это весьма трудно при «натурной» съемке. Нужно не только найти «свет» и воздушную перспективу, но и сохранить ее во всех кадрах каждой сцены.

Выбор светотонального «колорита» позволил передать в изобразительном материале «нарастание», динамику пейзажа. Сначала «солнечность» и ясность воздуха в сценах «входа в горы», затем туманы, просвеченные отдельными лучами солнца в кадрах «похода в горах», и, наконец, выход к сверкающим «снежным вершинам», ослепительная белизна ледников в кадрах «выхода на вершину Монблана». Наконец, темная суровая тональность с туманом и облаками внизу кадра в сценах у «Чортова моста». Здесь успех определялся не только «художественным воображением», но и выносливостью ног и крепостью сердца, ибо нужные атмосферные и световые условия можно было найти только на определенной высоте, в определенную погоду и в известном месте.

Переменчивость атмосферных условий пугает некоторых операторов, и они полагают, что павильон, давая большую «стабильность» освещения и свободу в построении кадра, обеспечивает и светотональное единство и широту композиции. Нам кажется, что необычайная прелесть неожиданных эффектов света и атмосферы, живой натуры — вот неисчерпаемый источник творчества оператора, неистощимый материал для кинематографических пейзажных композиций.

Общие выводы из всего изложенного в настоящей главе таковы: операторское оформление фильмов В. Пудовкина шло в неразрывной связи с методикой общей композиции фильма. Та или иная форма режиссерского построения фильма определяла операторские светотональные и композиционные построения и выбор тех или иных приемов. Чисто фотографические поиски, работа со светом, решение вопросов пространства, объема, фактуры были всегда подчинены реалистическому изобразительному построению фильма.

ОГЛАВЛЕНИЕ

Редактор Б. Кравченко. Техред. Л. Гориловская

А19147. Подписано к печати 20/VI 1945 г. Листов 11¾. Уч.-изд. л. 14,2. Знак. в 1 печатном листе 49300. Издательский № 1291. Тираж 3000 экз. Цена 20 руб.

Тип. „Красный печатник“, Москва, ул. 25 Октября, 5. Заказ № 233.